NA CD-U

Internet Explorer 5
Najbolji i najpopularniji Internet pretraživač postao je još bolji



Playstation 2
Demonstracija tehnoloških mogućnosti konzole koja postavlja nove standarde

VODEĆI AUTORITET ZA INFORMATIČKE IGRE

HACKER

BROJ 47 TRAVANJ 1999. CIJENA 31,80 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



ROLL CAGE
STAR SIEGE
HEROES OF M&M III

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

ISSUE 47 APRIL 1999



9 771330 712000
1000 SIT, 9,5 KM



NAJAVLJUJEMO

DRIVER • INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 99 • DECAY
FINAL FANTASY VIII • SYSTEM SHOCK 2 • DAIKATANA

časopis

samo 15 kuna

{jeste li već kupili prvi broj?}

HELP-LINE



NASTAVLJAMO SERIJU PROHODA CRASH BANDICOOT 3, ABE'S EXODDUS, SAVJETI ZA ISS PRO 98, ŠIFRE ZA NAJNOVIJE IGRE I DR.

IGRALI SMO



NEED 4 SPEED IV: ROAD CHALLENGE
SILENT HILL
SYPHON FILTER
ROLLCAGE
POPULOUS: THE BEGINNING

HARDVER



MOVIE CARD - GLEDAJTE FILMOVE NA PSX-U
MUSIC CREATION - BUDITE SAM SVOJ DJ
TOP DRIVE 2 - KONAČNO VOLAN ZA PSX

PRIČA S NASLOVNICE

HACKER JE U TRI UZASTOPNA BROJA OBJAVIO CJELOVITO RJEŠENJE, A JEDINO "PSX" DONOSI PROHOD OGROMNOG TAJNOG NIVOA

OTKRIVAMO



NETYAROZE JE CRNI PLAYSTATION NAMIJENJEN PROGRAMIRANJU IGARA. NAŠI STRUČNJACI VAM OTKRIVAJU KAKO (I PO KOJOJ CIJENI) MOŽETE I SAMI NAPRAVITI SVOJU PRVU PLAYSTATION IGRU

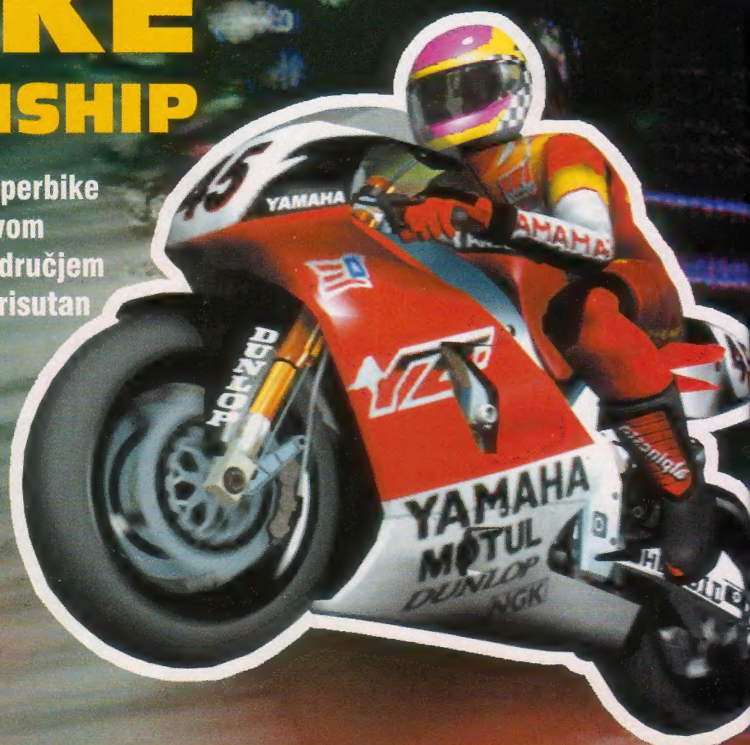
NOVOSTI



KRATKI PREGLED IGARA U IZRADI, NAJNOVIJI TRAČEVI I PREGLED PRVIH SLUŽBENIH SPECIFIKACIJA PLAYSTATIONA 2 - IZRAVNO IZ SONYJA

{POTRAŽITE *novi broj* [19. travnja] kod svih prodavača novina

SADRŽAJ



TRAVANJ 1999. BROJ 47 HACKER APRIL 1999. ISSUE 47

Internet Explorer 5.0

84 Donosi li peta inačica najpopularnijeg WEB pretraživača značajne pomake ili tek sitne izmjene? Pročitajte naš prikaz IE-a 5 i nakon toga instalirajte punu verziju s Hackerovog CD-a!

HARDWARE

ATI RAGE MAGNUM I FURY

100 Nove ATI-jeve 3D kartice, Toshibin DVD, Novi Celeroni i matične ploče, Pentium 3 procesori - sve je to prošlo kroz Patrikove ruke

RUBRIKE

HELP-LINE

HARDWARE

NOVOSTI



RECENZIJE





POPIS OGLAŠIVAČA

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179,
E-mail: hacker@janus.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK
JANUS STUDIO
Željka Mokos
Darko Poslek

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Goran Račić
Dario Rakovac
Damir Rukavina
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mario Bošnjak
Mislav Mataija
Miroslav Puljiz
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk
Vedran Januš

LEKTOR
Ankica Đerek

PRETPLATE
JANUS LINGUA d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
Janus studio
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666
ISSN 1330-7126

THE BITCH IS BACK ILI EVO MENE OPET

Potpisnik ovih redaka je u prošlom broju Hackera iznio neke špekulacije o tehničkim karakteristikama nove konzole na kojoj Sony, navodno, radi i iznio stav redakcije kako je "sve super i sve je za pet", ali da glasine ostaju glasine sve dok se Sony službeno ne oglasi. Neposredno po izlasku tog broja na kioske diljem Hrvatske, faksovi i mailovi u redakciji su poludjeli jer je, kako se ispostavilo, Sony odlučio prekinuti svoju šutnju i **službeno se izjasniti o PlayStationu 2**. Naime, japanski div je pozvao 1500 novinara iz cijelog svijeta na raskošnu press konferenciju u Tokiju, a događaj je trajao, kako i priliči poznatoj tradiciji iznimne japanske gostoljubivosti, nekoliko dana. Tek su posljednjeg dana boravka u Japanu novinari shvatili da se sprema nešto krupno jer su na govornićku pozornicu stupile najveće Sonyjeve glavonje i direktori prikazavši na velikom platnu demonstraciju mogućnosti svoje nove konzole koja je sve nazočne ostavila bez daha (govorimo o ljudima koje nije lako impresionirati). Međutim, kada je direktor Sonyja na kraju svog govora obznanio da će nova konzola moći pokretati sve postojeće PlayStation naslove - masa je u deliriju oduševljenja stala na noge pozdravivši ovakvu odluku dugim, gromoglasnim pljeskom.

Nevjerojatno je koliku podršku i entuzijazam industrija pokazuje za PSX 2. Pitate se zašto? Vjerojatno stoga što je riječ o prvoj konzoli koja u industriju unosi standardizaciju i kompatibilnost, čemu se godinama težilo, ali to nitko nije uspio postići osim Mr. Sonyja. Iako nismo odletjelo u Tokio na raskošnu prezentaciju PSX-a 2, na Hackerovom CD-u ćete naći ekskluzivni video isječak koji pokazuje fantastične mogućnosti "Emotion Engine" hardvera ugrađenog u PSX 2, a više detalja možete saznati u novom broju časopisa "PSX".

• • • • •

Ne želeći u uvodniku prepričavati sadržaj ovog broja Hackera (kao što to rade neki moji kolege), prelazim na drugu vijest koja se odnosi na sadržaj sljedećeg broja Hackera. Naime, u stalnoj želji da vam donosimo svježe recenzije, ovaj puta smo nadmašili sva naša dosadašnja dostignuća pa tako svibanjski broj Hackera (u prodaji je 3. svibnja) donosi ekskluzivnu hrvatsku recenziju igre Aliens vs. Predator. Kako je u prošlom broju u vašim pismima bilo nesporazuma oko uporabe pojma "ekskluzivno", vjerujem da će sljedeći broj jednom za svagda riješiti to pitanje s obzirom da je naš časopis, kao rezultat višemjesečnih pregovora s Electronic Artsom, uspio **osigurati recenziju ove igre mjesec dana prije bilo koje druge tiskovine u Hrvatskoj** (ostali će je časopisi imati tek mjesec dana nakon svibanjskog broja Hackera). Kako igra izlazi krajem svibnja, jasno je da smo ovaj puta svježiji čak i od većine naših stranih kolega, a činjenica da je Electronic Arts u Hrvatsku poslao samo jednu tzv. build verziju igre znači da ćemo znati, ako netko objavi recenziju paralelno s Hackerom, kakvim kana-lima su dobavljeni materijali za takvu recenziju.

• • • • •

Isto tako, ne namjeravamo stati ovdje pa smo tako do kraja godine dogovorili 10-ak ekskluzivnih recenzija koje ćete moći čitati samo u Hackeru (naravno, neću vam reći o kojim se igrama radi). Nadalje, u sljedećem broju ćete moći pročitati i posebni Star Wars prilog na kojem su radili Patrik DVD Pencinger, Dario X Rakovac i Damir Đurović, stručnjaci za filmski, narativni i igrački aspekt neiscrpnog Star Wars svemira. Kako bismo na svoj način proslavili premijeru Star Wars Episode I.: Phantom Menace, u sljedećem broju vas očekuje i vrlo vrijedna Star Wars nagradna igra u kojoj poklanjamo LucasArtsove Star Wars naslove, a u pismima čitatelja vas očekuje iznenađenje koje će vas svakako oboriti s nogu! Kao šlag na kraju, redakcija se temeljito priprema i za odlazak u Kaliforniju na najveći medijski događaj - svjetski sajam interaktivne zabave poznatiji pod nazivom E3. Sve to je samo dio iznenađenja koje vam u ovoj godini priprema kreativna ekipa izdavačkog poduzeća Janus-Lingua d.o.o. na četvrtoj razini ispod zemlje u Petrinjskoj 11.

Čitamo se 3. svibnja.

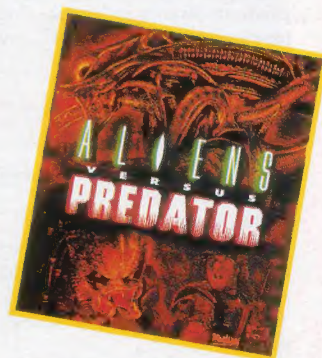
Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik



19. travnja će se pojaviti novi broj PSX-a kod prodavača novina diljem Hrvatske. Drugi broj smo uspjeli napraviti još boljim od prvoga.



Igra o kojoj ćete čitati u sljedećem broju bi, navodno, trebala izaći na hrvatskom jeziku u izdanju Algoritma - priča se po zagrebačkim kuloarima.



TKO SU NAGRAĐENI?

Excessive Speed
Božidar Kovač, Varaždin
Željko Culek, Donji Miholjac
Ivan Šimunović, Knin
Krešimir Delija, Zadar
Vedran Matić, Dubrovnik

Puzzle
Popis nagrađenih u Algoritmovoj nagradnoj igri Puzzle možete naći na str. 36

Thrustmaster igraći kontroleri
Fragmaster:
Branimir Kovač, Kneginec
Millenium 3D Inceptor:
Danijel Čulo, Sesvete
Top Gun:
Tihomir Begović, Osijek

PISMA ČITATELJA

Pismo gđe Aide Mujkić vas je konačno probudilo i potaknulo da pokrenete sive moždane vijuge. Kako smo u trenutku zaključenja ovog broja dobili pošiljku vaših dosad najoriginalnijih pisama, u sljedećem broju vam na ovim stranicama pripremamo iznenađenje koje će vas oboriti s nogu...

PIŠITE NAM

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu



Hackerov tim u trenucima opuštanja igra uistinu nevine igre. Što bi na ovo rekla gđa Aida Mujkić?

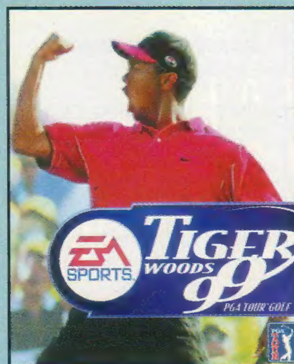
Mladen Rajković, Osijek

PISMO MJESECA

Pišem vam ovo pismo kao osvrt na pismo mjeseca gospođe Aide Mujkić. Slažem se gotovo u potpunosti sa stavovima koje je izložila, ali mislim da je negdje i pretjerala. Naime, u pravu je da djeci treba ukinuti pornografiju, ali ne i blagu erotiku. Neka se i djeca malo zanimaju za žensko tijelo, a ne samo za računala; ta i oni će jednog dana imati obitelj, ženu, djecu, psa... Ni mi ni itko drugi ne želi da ta mala bića koja vječito bulje u ekran budu homoseksualci, biseksualci, transseksualci, "ljubitelji životinja" i sl. Toliko o tome. Onda je dotična gđa navela da treba napisati je li igra nasilna i za koji je uzrast. I tu je u pravu, ali **većina igara je ipak nasilna**, bio to Duke, Crash Bandicoot, Gex ili Tekken, a da ne spominjemo Thrill Kill, Carmageddon, Quake i dr. Pazi sad 'vamo, ako uzmemo, recimo, Dukea i oduzmemo mu oružje, cjelokupnoj igri maknemo krv, dobivamo nevinog, nabildanog čovječuljka koji traži svoje pravo glasa i pokušava ga dobiti gazeći sve pred sobom. To je to što se tiče Dukea. Drugi primjer je, recimo, Gex 2 – tipična igra za dječicu. Stavite slatkog, malog, zelenog gušterčića u prvo lice, dajte mu praćku, igri dodajte malo krvi, žlicu Vegete i što ste dobili? Od slatkog malog Gexa dobili ste krvožednu aždaju koja kolje sve pred sobom. Tipična igra za dječicu koja bi se zvala Gex Nuk'em ili tako nekako. Istina je da malenoj dječici (<10 godina) treba ukinuti nasilje, ali to je zapravo nemoguće. To je isto kao da alkoholičaru pokušate oteti alkohol. Nadam se da se nikome nisam zamjerio, a ako jesam – duboko se ispričavam. Puno uspjeha u daljnjem radu želi vam

Mladen Rajković iz Osijeka

P.S.
Diana iz Rijeke SUCKS! Ima li ona pojma o ičemu? Ako joj se Hacker ne sviđa, neka ga ne kupuje.



▲ Mladenu ide igra za gospodu: odličan EA Sportsov golf Tiger Woods 99

KOLAČ JE GROZAN

P Jest, vi ste recenzenti i jasan mi je vaš posao, ali ne može Damir Rukavina igru Vigilance usporediti s poljoprivrednim katalozima. Jest da se previjam od smijeha čitajući njegovu recenziju, ali mi je, primjerice, Dario Rakovac konkretniji jer ne kaže kao Rukavina "kolač je grozan", nego "dobar je, ali nedostaje šećera".

Marko Friedl iz Splita

O Damir i Dario su primjeri dvaju dijametralno suprotnih pristupa pisanju recenzija, stoga i jesu uvijek izloženi kritici ili hvalospjevima čitatelja.

HACKER PLUS ILI PSX?

P Pozdrav
Molio bih vas da mi pošaljete onaj Hacker Plus gdje su na naslovnici Lara Croft i Crash Bandicoot 2. Igram Tomb Raider 2 i još se mučim oko glavolomki pa će mi Hacker Plus itekako dobro doći.

Nataša Juničić, Zgb

P.S.
Niste najdeblji, al' ste najbolji.

O Imaš sreće jer nam je ostalo još nekoliko primjeraka prvog broja Hacker Plusa u kojem su savjeti koji ti trebaju. U pošiljci ćemo ti poslati i PSX - naš novi časopis samo za vlasnike PlayStationa koji je u neku ruku nasljednik Hacker Plusa.



▲ Prvi broj Hacker Plusa je još uvijek tražen, najviše zbog dragocjenih savjeta za Tomb Raider 2

KAKO PROGRAMIRATI

P Drago mi je da ste počeli uvažavati konstruktivne prijedloge. Osim što pišete o igrama, mogli biste napraviti stanku-dvije, posvetiti se nama neznalicama i objasniti nam kako napraviti "home made igricu". Nije mi jasno zašto ne vratite knjižicu jer vam je posljednja bila odlična. Drago mi je da ste vratili omot za CD i što ne izlazite češće jer bih inače bankrotirao.

Aron Mišerd, Split

O Upravo takav članak pripremamo u novom broju PSX-a, u kojem Bero konkretno objašnjava kako se stvaraju igre za PlayStation s konkretnim opisom NetYarozea – posebnog "crnog" PlayStationa namijenjenog programerima i onima koji to tek žele postati. Što se tiče knjižice, nismo je definitivno otpisali – no neka to zasad ostane naša mala tajna.



▲ Men In Black, tj. NetYaroze – namjeravate li programirati igre za PSX, trebat će vam ovaj crni PlayStation

RETORIČKO PITANJE

P Ja imam jedno retoričko pitanje: što ako u jednom mjesecu ne izađe nijedna igra? Čekam vaš odgovor... Inače, od Recenzija Plus nema dobitaka, sve su to igrice koje će biti hit tjedan dana pa će nam dosaditi – i još su na 50% časopisa. Što je s opisom TR3 za PC? Čini mi se da je opisan samo za PSX.

Ivan Klarić, Kaštel Lukšić

O Odgovor na retoričko pitanje: to se nikada neće dogoditi. Što se tiče Recenzija Plus, možda bi bilo dobro da ponovno prelistaš nekoliko prošlih brojeva našeg časopisa jer nije istina da dotične zauzimaju 50% Hackera. Što se tiče TR-a 3, dobro si primijetio, recenzija se doista odnosi na PSX verziju. Kako je PC verzija gotovo identična, mislili smo da nema smisla ponavljati opis.

TOMB RADIER 4?

P Znam da je prerano za ovo pitanje, ali znate li nešto o Tomb Raideru 4 za PSX? Da li se ta igra uopće radi i kada je možemo, po vašoj procjeni, očekivati?

Luka Borić, Zgb

O PSX inačica Tomb Raider 4 je u pripremi i trebala bi izaći oko Božića, što je vrlo realna procjena jer su svi dosadašnji Tomb Raideri izašli upravo na Božić.

Hoće li Lara biti napokon gola u četvrtom dijelu serijala?



REAGIRANJA

Znam da vas svi hvale, i ja također mislim da ste najbolji časopis za igre, ali bih htio nešto prokomentirati. Pročitavši 45. broj, posebno pisma čitatelja (posebno nagrađeno pismo) primijetio sam da ste sinu dr. Aide poslali Looney Tunes: Cosmic Capers, jednu vrlo tešku i intelektualno zahtjevnu igru! Ja također imam 13 godina. Prešao sam Commandos i trenutačno igram Half-Life (po drugi put), Carmageddon2 i Starcraft (pozdrav Damiru Rukavini). Ja mislim da moji vršnjaci čine veliki postotak čitatelja. Mislite li da je neka od gore navedenih igara preteška za nas, ili nešto drugo, ne znam. Znam da ste (bar po mom mišljenju) uvrijedili određeni postotak vaših čitatelja - podcijenili ste "mlađi uzrast". Još vas uvijek volim, zbog kreativnosti i kvalitete članaka.

Iako najveći postotak našeg čitateljstva ima, u prosjeku, 20 godina, nije nam bila namjera uvrijediti "mlađi uzrast". Ako smo to ipak nehotice učinili, javnu se ispričavamo svima koji su se osjetili povrijeđenima i ugroženima. Sin gđe Aide Mujkić je dobio Looney Tunes, igru koja je bila prikladna s obzirom na tematiku njenog pisma, a vjerujem da bi promijenio mišljenje da si vidio igru jer nije riječ o "edutainment" naslovu koji je uvreda za dječju inteligenciju, nego o odličnoj igri koju su rado igrali i "stariji" suradnici naše redakcije.

JA KORISTIM ŠIFRE

OK, ja koristim šifre. Zar sam zbog tog "poroka" nekakva niža rasa ili niži stupanj igrača? Zar se okorjeli igrač postaje ako u životu nikad ne pogledaš šifru ili pisac onog pisma samo pokušava sebe malo podići u vašim očima, a kad ga nitko ne gleda, upiše sve šifre kojih se sjeti za Quake II? Ja ne tvrdim da ih spomenuti koristi, nego ističem da se on možda htio samo pokazati kao neki super-pametni-sve-prelazeći igrač kojemu je jedina bit života prijeći igricu bez šifri.

Čovjek-koji-koristi-šifre, via -email

Ono čudo In-Out u sekciji Novosti nema nikakvog smisla. Pa i djeca u vrtiću već znaju da je Daikatana samo legenda o kojoj bake pričaju priče.

Matko, Ploče

Dopusti da te upozorim kako u slučaju Daikatane nisi dobro informiran jer se na Netu nedavno pojavio i demo koji ipak nismo stavili na Hack CD jer je riječ o on-line deathmatch demou koji se, usto, može igrati samo preko Mplayer.com servisa. Dakle, Daikatana se ipak materijalizirala.

Želim vam kazati da bi bilo bolje da ste C&C: Tiberian Sun opisali na 10 stranica kad izađe konačna verzija igre, nego da je najavljujete već drugi put. A bit će i još jedna najava mjesec dana prije izlaska "gold" inačice igre koju ćete Vi, pretpostavljam, dobiti.

Luka, Zgb

Pogrešno – u Electronic Artsu (koji su kupnjom Westwooda postali izdavači TS-a) su nas upozorili kako za Tiberian Sun neće postojati tzv. pre-release review code iliti "gold" inačica koja je inače namijenjena novinarima. Isto tako, na Internetu neće biti službenog demoa! Ovakva tajnovitost i oprez bi mogli značiti da EA nije siguran u potencijale TS-a ili je igra već sada toliko dobra pa žele postići medijski spektakl njenim nenadanim izdavanjem.

"Pričate li viceve o plavušama pred vašim Cosmo dečkom - Darijom Rakovcom?"

Tihomir Bengeri, Vž.

NE DAJTE SE SMESTI

Nadam se da primjedbe onih klinaca ne uzimate preozbiljno ... slim da bi bilo blesavo da neko ...ubi posao zbog toga što je neki ...nac umislio da je ta i ta igra ...služila čistih 100% i zbog toga ...će tolku strku. Po mom mišljenju, ...ti jedna današnja igra nije zaslužila ...e od 80%.

Mario via e-mail

PSX I HACKER

Sada kad ste uveli časopis PSX, napravite nešto od njega. ...emojte da bude kao Hacker Plus ...r je Hacker Plus, s oproštenjem, ...o smeće! PSX je odličan časopis, ... zar ne bi bilo bolje da mu ...ovećate broj stranica te da PSX ...de časopis za sebe. Iz Hackera ...bacite sve vezano uz PlayStation, a ...e to što je izbačeno iz Hackera ...tavite u PSX. Oni koji imaju PC ...upovat će Hacker, oni koji imaju PlayStation kupovat će PSX, a oni ... imaju i jedno i drugo kupovat ...e i Hacker i PSX.
P.S.
PSX-u slobodno povećajte cijenu jer ...e tako imati i više stranica

Mato Njavro via e-mail

Iako nećemo tvoj prijedlog sprovesti u cijelosti, PlayStation će u Hackeru dobivati sve manje i manje prostora, što je i logično jer sada izdajemo i časopis posvećen isključivo vlasnicima PlayStationa. Ipak, kako je Hacker ponajprije časopis o industriji igara (doduše, s velikim naglaskom na PC igrama), PlayStation neće nikad nestati s naših stranica - i dalje ćemo vas obavještavati o svim bitnim novitetima za vašu konzolu.



▲ Novi broj "PSX-a" je u prodaji od 19. travnja, a naslovnica mu je prava BOMBA

KUPUJETE LI ORIGINALNI SOFTVER?

Ponukan Vašim izjavama tipa "niti sudjelujete u piratstvu niti ga potičete", zanima me da li baš svaku igru Vaši recenzenti kupuju kod ovlaštenih distributera tj. kupuju li originale.

Davor Vidić, via e-mail

Naši recenzenti igre dobivaju izravno od izdavača na "gold" CD-ima, tj. zlatnim CD-ima koji sadrže build code - verziju igre koja će se pojaviti i u prodaji. Zahvaljujući tome, i možemo svaki mjesec objaviti recenzije igara koje samo što se nisu pojavile u trgovinama jer obično prođe i više od mjesec dana dok izdavač završnu verziju igre pripremi za umnožavanje i pošalje u police trgovina.



Iako izgledaju kao piratski CD-i, ovo su tzv. review i preview inačice igara koje redovito od izdavača stižu na našu adresu

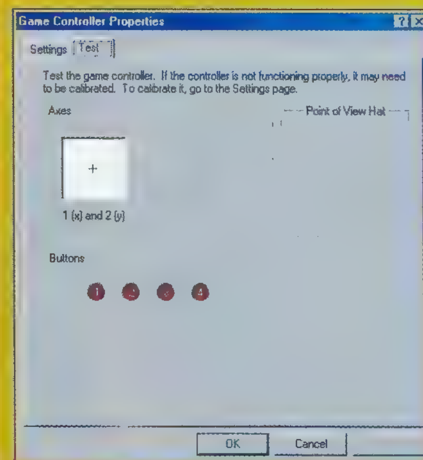
"Časopis PSX vam je odlična zamisao - mnogi imaju tu čudnu kutijicu."

Matko iz Ploča

PROVALA MJESECA

U Win9X postoji cijela igra i to simulacija letenja! Evo kako doći do nje:
1. Otvorite *Start->Settings->Control Panel->Game Controlers*.
2. Označite vašu igraću palicu, kliknite na *Properties*.
3. Otvorite karticu *Test* i – vozi! Cilj igre je da vam igraća palica bude što manje u centru.

Stjepan Pavuna via e-mail



◄ Zahvaljujući Stjepanu, sada znamo i da Win9X ima skrivenu simulaciju letenja :)

NOVOSTI

UVODNIK



Konzolaški ratovi

Svakom pa i najneupućenijem čovjeku na ovom malom planetu danas je poznato značenje pojma konzola. Većina ih odmah pomisli na Sony i njihovu Playstation konzolu koja je u današnje vrijeme najraširenija igraća kutijica. No, nije uvijek bilo tako: Sega, Sony i Nintendo počeli su prije nekoliko godina borbu za prevlast izbacivši svoje konzole na tržište. Naravno, ishod je poznat. Sony svoj uspjeh, osim činjenici da imaju dobar proizvod (ali ne i najbolji), može zahvaliti ponajprije izvrsnom marketingu. Segi i Nintendu je nakon podužeg životarenja pokraj diva u kakvog je Sony izrastao postalo jasno kakve su pogreške učinili te da im se više ne smije dogoditi takva greška u koracima. Na tržištu računalnih igara doći će danas, ili za kojih godinu dana, ponovo do velikog rata među proizvođačima konzola jer trenutno nijedna od triju velikih tvrki nije povukla neki izrazito pogrešan potez. Istina, Sony uživa veliko povjerenje među svojim kupcima, no ne uspije li ispuniti brojne i prilično astronomske karakteristike obećane za novi PlayStation (vjerojatno imena PlayStation 2000), povjerenje bi moglo biti itekako narušeno, čime gubi prednost u utrci. S druge strane, Sony je jedina tvrtka čija će nova konzola biti kompatibilna sa svim starim Playstation naslovima, što znači da već u startu Playstation 2000 posjeduje veliku postojeću bazu naslova i kupaca. Nakon ove očigledne prednosti, pitanje je kako će se Sonyju oduprijeti Sega i Nintendo. Sega se požurila s izdavanjem konzole nove generacije, stvorivši si tako godinu dana prednosti pred tvrtkama koje su također u utrci za prevlast na tržištu konzola. Istina, po specifikacijama je Segin Dreamcast znatno slabiji od Playstationa 2000 koji umjesto CD-a rabi naprednu DVD tehnologiju. Ipak, ni tu Sega nije ostala bez aduta: ako se sjećate, njen operativni sustav je okljaštrena verzija Windowsa, što Dreamcastu donosi dosta veliku kompatibilnost s PC računalima ili, bolje reći, omogućuje izrazito laku pretvorbu igara s PC-ja na Dreamcast i obrnuto. U svu tu strku nije se sve do neki dan uplitao Nintendo koji bi, ako dobro odigra sve karte, mogao pobrati sve vrhnje s tržišta računalnih igara. Naime, Nintendo je neslužbeno potvrdio rad na novoj konzoli, istaknuvši da je već sada osnovana i tvrtka za razvijanje igara za tu novu konzolu. Budući da Nintendo stiže na kraju i točno zna što njegovi konkurenti nude, pa tako i koliko se mora ponuditi želi li ih prestići, moglo bi se zaključiti da se ova tvrtka nalazi u prilično zavidnom položaju. No, treba podsjetiti da je Nintendo već jednom bio u takvoj situaciji, ali je učinio kobnu pogrešku uporabom cartridgea - vjerujemo da se takvo što ovaj put ipak neće dogoditi. Još je prerano razmišljati o mogućoj prevlasti jedne od tvrtki iz velike konzolaške trojke, ali sve će biti jasno za godinu-dvije, kada bi se sve ove konzole (osim Dreamcasta koji je već izašao) trebale premijerno pojaviti na japanskom tržištu a potom i diljem svijeta. Bilo kako bilo, želimo im mnogo sreće - zahvaljujući njihovom rivalstvu, iz dana u dan raste kvaliteta igara namijenjenih spomenutim konzolama.

DUNGEON KEEPER 2

Tamničar iz Petrinjske 11 uskoro i u vašem kvartu

EKSKLUZIVNO



Iako smo o Dungeon Keeperu 2 pisali u nekoliko navrata u Hackeru, mahom su to bile vijesti o odgodama jer, da vas podsjetimo, igra je trebala izaći još prošlog Božića. Poznavajući perfekcionizam ljudi u Bullfrogu i prisjećajući se golemog zakašnjenja s kojim je stigao prvi Dungeon Keeper, ne treba čuditi što smo već polako postali sumnjičavi, tim više što su posljednjih mjeseci iz ureda Electronic Artsa stizale neuvjerljive i maglovite obavijesti o novim odgodama. U prošlom broju nas je posebno osupnula neslužbena informacija da je izlazak igre pomaknut za Božić, no kako to obično biva kada se informacije šire po principu "rekla-kazala", držali smo se distancirano od takvih izjava sve dok sam EA ne odluči progovoriti. I tako, pred samo zaključenje broja, u urede nam je stigla obavijest da će službeni Hackerov tamničar konačno izaći iz četvrte razine ispod zemlje negdje oko srpnja. Da bi to "doista moglo biti tako" pokazuju i najnovije slike iz igre po kojima se vidi da je igra uistinu velikim dijelom zgotovljena i zasad nam ostaje samo da čekamo i vidimo da li će perfekcionisti u Bullfrogu uspjeti izbalansirati sve detalje na vrijeme.



IN

PLAYSTATION 2000/SONY
Nevjerojatne specifikacije nove konzole te mogućnost igranja postojećih PlayStation igara na PSX-u 2 za svaku su pohvalu.

LOKALIZACIJA IGARA
Kako u svijetu, tako i kod nas postaje sve popularnija lokalizacija računalnih igara, čime profitira ne samo distibuter, nego i ljubitelji računalne zabave koji na taj način dolaze do orginalnog softvera po prihvatljivijim cijenama i to još s prijevodom na vlastiti jezik.

INTERNET EXPLORER 5.0
Nova Microsoftova verzija Internet Explorera pojavila se zajedno s novom verzijom Outlook Expressa. Program je to koji svaki okorjeli surfer mora imati, makar bio i najveći protivnik Microsofta.

NORMALNA BOJA KOSE
Došlo je vrijeme da si ljudi poput Kristijana srede kosu vrativši joj normalnu boju/oblik. Uostalom, stiglo je proljeće, dani će biti sve topliji pa je kraća kosa svakako preporučljivija. Daleko od toga da očekujemo da će nas i poslušati.

Hackerova nova In&Out tabela donosi prikaz ovomjesečnih trendova.

SIERRA ENTERTAINMENT
Stara dobra Sierra konačno je pokleknula: posljednjih je mjeseci zatvorila oko više od 50% svojih studija, neke je i ukinula, čime je prestao razvoj brojnih zanimljivih naslova. Ne treba ni spominjati da je sada Cendant Software u cijeni te sastavu i Sierra u vlasništvu Francuza.

PIRATSKI SOFTWARE
Ukradeni, preprodavan ili, jednom riječju, piratski softver definitivno je out i godinama se već pokušava iskorijeniti. Kod nas se u posljednje vrijeme pokreću brojne inicijative za suzbijanje softverskog piratstva, no ove godine očekuje se nešto veći broj antipiratskih akcija i kod nas i u svijetu.

STEREO ZVUK
U današnje vrijeme širenja surround tehnologije i zvučne tehnologije "ethin" i "four point surround" za vaše računalo popraćen dobrom zvučnom karticom može se dobiti po prilično povoljnoj cijeni. Stoga poklonite svoja dva stara kreštava zvučnika mlađem bratu ili sestri i trk po novi zvučni sustav.

LEVIS JEANS
Prema javnoj objavi marketinškog dijela Levisa, svjetska prodaja njihovih proizvoda i ove je godine nastavila s opadanjem spustivši se za novih 15%. No, tko zna, možda, još uvijek postoje šanse za povratak s nekim novim proizvodima (barem su im reklame dobre)..

OUT

PC INFO

John Romero nam se konačno smilovao i izdao prvi igrivi demo Daikatane!



Uređuje i piše **Damir Đurović**

TECH INFO

U ovom broju vam, pored standardne borbe proizvođača 3D ubrzivača, donosimo i pregled domaćih zbivanja



Uređuje i piše **Patrik Pencinger**

NAJAVE

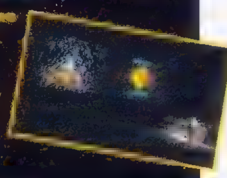
Pročitajte najavu Drivera - novog hita koji mnogo posuđuje od popularnog Carmageddona



Uređuje: **Damir Đurović**
Piše: **Vedran Januš**

OTKRIVEN PSX 2!

Sony je konačno odlučio progovoriti! Donosimo tehničke karakteristike PSX-a 2 koje nikoga neće ostaviti ravnodušnim



TOP 5 PC CD-ROM *Najočekivanije igre*

Predstavljamo vam TOP 5 ljestvicu najavljenih igara za PC koje najviše očekujemo i koje ćemo igrati

1. **C&C: Tiberian Sun** Westwood/Electronic Arts
2. **Quake 3: Arena** id Software/Activision
3. **Black&White** Lionhead/Electronic Arts
4. **Decay** Insomnia Software/?
5. **Dungeon Keeper 2** Bullfrog/EA



Prema najnovijim informacijama, Tiberian Sun neće biti u prodaji prije ljeta, ali i to je upitno - svi znamo da je ljeto vremensko razdoblje u godini u kojem se, nažalost, proda najmanje računalnih igara.

Pa dobro tko je taj...

Westwood

Po riječima osnivača tvrke Brada Speryja, sve je započelo davne 1985., kada su on i njegov prijatelj počeli polako i nesigurno s razvojem svojih prvih igara u garaži iz čega je poslije iznikao renomirani Westwood kakvoga danas svi poznajemo

Među hrpicom naslova koje su izdali u početku našli su se i neki još i danas zanimljivi poput Eye of Beholdera, Dragon Strikea te Battletecha. Tijekom 1992. Westwood je sklopio ugovor o suradnji s Virgin Interactivom, što mu je donijelo veliku izdavačku potporu ali i znatna financijska sredstva koja je mogao uložiti u razvoj svoga poslovanja. Zahvaljujući uspješnoj suradnji tih dviju velikih tvrtki , iz Westwooda je ubrzo počeo izlaziti hit za hitom od kojih su spomena vrijedni Lands of Lore, Command&Conquer, Dune 2 i brojni drugi, da bi poslije talenti ove tvrke još više zablistali izdavanjem velikih naslova koji će se uvijek pamtiti - posebice fantastični Blade Runenr. Danas Westwood nije više u vlasništvu Virgina koji je zapao u velike financijske dugove i većinu je svojih softwareskih razvojnih timova morao rasprodati. Upravo tu je uskočio uvijek budni Electronic Arts i s velikim zadovoljstvo prigrabio Westwood u svoje ruke. Unatoč povećim promjenama koje su se u Weswtoodu događale posljednjih godinu dana, integritet razvojnoga tima ostao je netaknut te, ako ništa drugo, promjena izdavača/vlasnika uspjela je Westwood potaknuti na još veće napore pa ćemo upravo ove godine, zahvaljujući njihovim kreativnim umovima, na tržištu računalnih igara ugledati barem još dva naslova oko kojih se digla velika prašina: Lands of Lore 3, koji je prvi u tome RPG serijalu napravljen u 3D tehnologiji (uporabom poznatog Westwoodovog voxel enginea), te Comand&Conquer: Tiberian Sun kojega velike mase obožavatelja već duže vrijeme željno očekuju. Bilo kako bilo, Westwood je tvrtka u čijem je sastavu velik broj kreativnih umova zahvaljući kojima ćemo u budućnosti sigurno vidjeti još velik broj hitova.







Da je ekipa iz Westwooda uvijek spremna na šalu pokazuju i ove slike na kojima su članovi razvojnog tima Lands of Lorea 3 umontirani na pozadine iz igre











Dosada su dva posljednja naslova Lands of Lore serijala zaostajala barem za milimetar za konkurencijom ako ni po čemu a ono barem po vizualnom izgledu. U novom nastavku Westwood se pobrinuo da se takva greška ne ponovi.

PC INFO

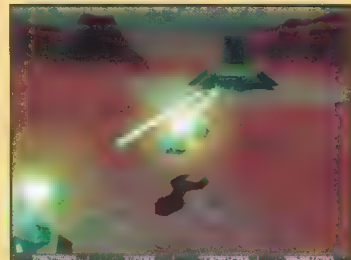


Mjesec ožujak ćemo svi pamtiti po tome što je John Romero konačno materijalizirao Daikatanu - nažalost, demo je zasad ograničen samo na Internet multiplayer deathmatch. Donosimo pregled ostalih zbivanja u mutnim vodama igračke industrije

STAR TREK: NEW WORLDS

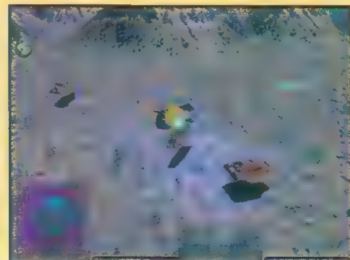
Beam me up Scotty

Donedavno je prava za proizvodnju računalnih igara po filmskoj Star Trek licenci imao samo Interplay, a koncem prošle godine se tu upetljao i Activision sklopivši petogodišnji ugovor s Paramountom i stekavši ekskluzivna prava za sve Star Trek serijale/filmove, što znači da Interplayu za izdavanje njihovog novog naslova, Star Trek: New Worlds, treba dopuštenje Activisiona koje, dakako, neće dobiti bez popriličné novčane naknade, no to je ionako već sređeno. Ostavimo prepucavačke gluposti izdavačima, prijeđimo na kraći opis ove po mnogočemu drugačije igre od prethodnika u Star Trek serijalu. Mnogi od vas su, ugledavši naslov ove igre, vjerojatno pomislili da je zacijelo riječ o nekoj novoj svemirskoj simulaciji u kojoj se, upravljajući tko zna kakvim *enterpreisom* ili koječim drugim, borite protiv uvijek zlih klingonaca. Srećom, stvari stoje malo drugačije: New Worlds je prva real time strategija u Star Trek svijetu. Zvuči čudno? Da, točno, jer ako ste i jedan od najžešćih ljubitelja i pobornika Star Treka (ili, jednom riječju, treker), vjerojatno se ne sjećate nikakvih velikih ratova na površini planeta razbacanih diljem galaksije, a kamoli bilokakve raznolikosti bojnih vozila zaduženih za površinsko ratovanje. Upravo je u tome Interplay otišao korak dalje i u suradnji s Paramountom stvorio još jedan mali, moglo bi se reći, sasvim novi Star Trek svijet - onaj koji je više posvećen planetarnoj tehnologiji, poput površinskih letjelica, utvrda na planeti i slično, za razliku od dosadašnjeg "gigantskih" letjelica koje su bile sastavni dio svake prijašnje Star Trek igre. Dodamo li nabrojanim zanimljivostima još zavidno dobru 3D grafiku koja se može pohvaliti vrhunskom kvalitetom vizualnih efekata, poput eksplozija i slično, te ubacimo li u to i iskušanu priču o borbi triju nacija, u ovom slučaju federacije, klingonaca i romulanaca, za prevlast nad novotkrivenim galaksijama za koje će se ovaj put morati boriti po površinama nimalo gostoljubivih planeta, dobili smo dovoljno inovativan i zanimljiv RTS naslov kojemu nitko neće moće dodijeliti naziv klona neke od postojećih igara toga žanra jer to zasigurno nije. Uostalom, pričekajte ljeto, kada će Star Trek: New Worlds pojaviti u prodaji, i uvjerite se sami.





Vizualni efekti su iznimno vješto izvedeni u Star Trek: New Worldsu, što je i bilo za očekivati pored sve sile razornog oružja koje rabite tijekom igranja





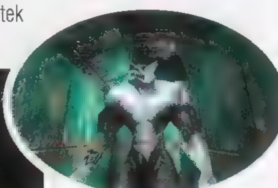
Raznolikost terena, tj. planetarnih površina na kojima će se igra odvijati izrazito je velika pa ćete se neprestano morati prilagođavati ratovanju u različitim uvjetima

WEREWOLF THE APOCALYPSE - THE HEART OF GAIA

Prve slike iz nove horor pucačine

Kao što je već bilo spomenuto u prijašnjim brojevima ovog časopica, ASC Games radi na stvaranju 3D pucačina utemeljene na White Wolfovoj (poznati izdavač pencil&paper RPG-ova) igri Werwolf: The Apocalypse po kojoj igra uostalom i nosi ime. Apocalypse je inače još jedan u nizu naslova utemeljenih na Unrealovom licenciranom engineu, ali se od njih razlikuje brojnim preinakama što su ih ljudi iz ASC-a unijeli u modificiranu verziju enginea želeći ostvariti jedinstvenost svoje igre, a upravo jedna od njih je i 3D morphing koji omogućuju u realnom vremenu transformaciju bilo kojeg 3D objekta u totalno drugačiji 3D objekt, što je u ovoj igri, dakako, iskorišteno prilikom transformacije/morphinga glavnog lika iz čovjeka u vukodlaka, a konačan učinak, u što smo se i sami mogli uvjeriti, djeluje vrlo impresivno. Početkom ožujka, u javnosti su se pojavile prve slike iz Werewolf: The Apocalypse koje vam predstavljamo u okviru ovoga teksta. Inače, za konačno uživanje u završnoj verziji ovoga naslova još ćete se prilično načekati jer je grubo zacrtani datum izlaska tek kraj ove ili početak iduće godine.





Ovako će otprilike izgledati glavni lik u svom "agresivnijem" i pokretnijem obliku

UKRATKO

Activision ponovno kupuje
Kako bi ostao u igri za mjesto vodećeg izdavača računalnih igara, Activision je najavio kupnju još jedne proizvođačke kuće koja se uglavnom bavi razvojem budget price naslova (igrama čija početna cijena ne prelazi 20$). Njeno je ime Expert Software, a ta bi ih transakcija stajala oko 23 milijuna dolara.

Carmageddon 2 zabranjen u Brazilu
Čini se da su se stvari vezane uz izlazak Carmageddona 2 počele zakuhavati. Naime, sredinom ožujka brazilska je vlada donijela odluku o njegovu povlačenju iz prodaje u svim brazilskim trgovinama. Osim toga, zabranjeno je objavljivanje bilo kakvog materijala vezanog uz ovu igru na brazilskim internet stranicama na koje njihova vlada ima utjecaja. Nakon ovakvog razvoja događaja uskoro bi se mogle očekivati zabrane u još nekim zemljama.



Interplay odbacio Infinite Worlds
Prema najnovijim informacijama, VB Designs, tvorac Infinite Worldsa, nastavka popularne shareware RPG igre Mordor, raskinuo je ugovor s Black Isleom/Interplayeom o izdavanju novog naslova. Ipak, prema riječima David Allena, predsjednika VB Designsa, igra nije ostala bez izdavača - izjašnjavanje novog izdavača o preuzimanju igre tek slijedi.

Trilobyte zatvorio vrata
Tvrtka Trilobyte koja je svojih pet minuta slave stekla stvaranjem 7th Guesta i 11th Houra je jednom zauvijek zatvorila vrata svojih ureda zbog loše financijske situacije. Da vas podsjetimo, Trilobyte je upravo radio na razvoju igre Extreme Warfare o kojoj smo par puta progovorili i mi na stranicama ovog časopisa.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Uskoro Star Trek Voyager pucačina

Raven, tvorac Heretic serijala, objavio je da u suradnji sa Activisionom radi na novoj 3D pucačini smještenoj u svijet Star Trek Voyager serijala. Igra je osmišljena kao first person shooter sličan Klingon Honor Guardu ali je zasada nepoznato koji će je grafički engine pokretati. Iz Activisiona smo dobili obavijest da će detalji vezani uz igru biti otkriveni tek na ovogodišnjem E3-u u Los Angelesu.

Warcraft 3 - glasine ili istina!!

Bez obzira na brojna nastojanja igraće publike da izvuće barem neslužbenu potvrdu od Blizzarda da je započeo razvoj Warcrafta 3, to im još uvijek nije pošlo za rukom. Službene osobe iz Blizzarda uporno odgovaraju neutralnim izjavama ne želeći opovrgnuti ali ni potvrditi činjenicu o mogućem razvoju novog nastavka. Bilo kako bilo, ako ne prije, na E3-u će se saznati postoji li ili ne spomenuti projekt. Blizzardovci ne žele ništa otkriti o svojim novim naslovima zato što ih čuvaju, kao i mnogi proizvođači, za ekskluzivno predstavljanje na toj značajnoj konvenciji.

Sierra otpušta ljude

Dokaz da se jedan od nekad vrlo uspješnih izdavačkih divova, Sierra, našao u financijskoj krizi su velika otpuštanja koju su uslijedila tijekom prošlog mjeseca. Naime, Sierra je otpustila čak 50% svojih radnika u Dynamixu, jednom od nekoć uspješnih razvojnih timova, a uskoro planira otpustiti oko 30% ljudi iz svojih ureda u Oregonu.

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION



RPG iz ruku tvoraca Jedi Knighta

Zanimljivo je da se su sa svega tjedan dana razlike otkriveni detalji, poglavito vizualne karakter-...ke, dvaju igara koje su trenutačno u razvoju, a ...elje se na pencil&paper RPG svjetovima White ...a. Ako ste pozorno pročitali naše info stranice, onda shvaćate da mislimo na Werewolf: The Apocalypse i igru koju vam upravo nastojimo predstaviti, Vampire: The Masquerade - Redemption, koja se svojim vizualnim karakteristikama poprilično ističe u masi brojnih RPG naslova koji će osvanuti na tržištu tijekom ove godine. Od početne, ne baš blistave verzije enginea koji je pokretao Redemption, na kraju se, zahvaljujući izvrsnim programerima koji su, između ostalog, zaslužni za razvoj proslavljenog Jedi Knighta, ipak uspio iskristalizirati u stvarno sofisticirani 3D engine na kojem bi ovoj igri pozavidjele i neke novije 3D pucačine. No, da vas podsjetimo i na samu priču, koju započinjete kao mladi križar koji igrom slučaja postaje vampir te se punih osam stoljeća bori za vlastiti opstanak pokušavajući se pritom osvetiti ljudima koji su ga zauvijek učini besmrtnim pretvorivši ga u biće noći. Prema riječima ljudi iz Nihilistica, tvoraca ove fantastične igre, Redemption bi, osim vrlo detaljne i epske priče koja prati single player igranje, trebao imati i stvarno zanimljivo osmišljen multiplayer dio o kojem ćemo nešto više nastojati progovoriti u opširnoj najavi ovog naslova koja će se u Hackeru vrlo vjerojatno pojaviti neposredno nakon E3-a, gdje Nihilistic i Activision kane otkriti detalje o Vampire: The Masquerade - Redemptionu čije se pojavljivanje na policama lokalnih distributera očekuje najranije krajem godine.







DAIKATANA DEATMACH DEMO

Tek kapljica u moru

Vjerovali ili ne, obećanje koje je Ion Storm ili, točnije, tvorac Daikatane John Romero dao prije dva mjeseca obistinilo se - izašao je deatmach demo Daikatane, istina, s par tjedana zakašnjenja, no to smo ionako očekivali. Znači li što izlazak prve demo verzije ove već pola desetljeća očekivane igre, ne znamo, niti želimo išta unaprijed zaključivati jer je deatmach demo verzija tek kapljica u moru: da su ljudi iz Ionstorma željeli, mogli su je izbaciti znatno prije, pa ipak ovo je koliko-toliko pozitivan pomak unutar Ion Storma uz koji se posljednjih nekoliko mjeseci ili, bolje reći, godina vežu većinom negativne konotacije. Daikatanu u svojoj prvoj deatmach demo verziji moći ćete pronaći već na idućem Hackerovom CD-u ne uspije li se tih nekoliko megabitea na vrijeme ubaciti na ovomjesečni CD.



Na kraju krajeva, Daikatana djeluje kao čisto pristojna igra, no finalnu ćemo ocjenu prepustiti našim recenzentima nakon što se (i ako se) konačno pojavi finalna verzija igre.

FLINSTONES BOWLING

Nema ničeg boljeg od večeri provedene na kuglanju

Bazam tako tvdi Fred Flinstone, poznati lik iz serije crtanih filmova svima poznate kao Flinstonesi (ili u HRT-ovom prijevodu, Kamenko i Kremenko). Southpeak Interactive tvrtka je koja se posljednjih nekoliko mjeseci prilično opasno posvetila izdavanju naslova napravljenih po uzoru na niz poznatih crtanih serija među kojima je i mnoštvo Warner Brossovih naslova. Stoga nas nije nimalo začudila objava iz Southpeaka da krajem godine, tj. za božićne praznike, kane izdati još jednu sličnu igru - otkačenu simulaciju kuglanja smještenu u veseli svijet Flinstonesa. Ovu prilično otkačenu zamisao za jednu računalnu igru predsjednik Southpeak Interactivea, Armistead Sapp, ovako je komentirao: "Postoje oni koji tvrde da su moderna tehnološka dostignuća poput aluminijske bejzbol palice ili palice za golf napravljene od titanijuma odnesla sve čari atletskim i sportskim igrama. Mi vjerujemo da će veći dio igraće publike dobro prihvatiti naše izazovno-ne bezazlenog kuglanja granitnim kuglama i čunjevima isklesanim iz kamena popraćenu dobrim humorom, a to je upravo ono što naša igra Flinstones Bowling nudi". Ljubiteljima kuglanja i Flinstonesa savjetujemo neka navale na ovu igru čim se pojavi, a ostalima neka je nastoje zaobići u krugu od par stotina kilometara.

WARHAMMER 40K: RITES OF WAR

Warhammer + Panzer General = dobitna kombinacija!?

Pokazalo se, iz iskustva, da su dosad sve igre napravljene po Games Workshopovog Warhammer svijeta među igračima polučile izrazito pozitivan odjek. Stoga je SSI, renomirani tvorac strategijskih turn based igara, započeo rad na još jednom Warhammer naslovu. Kao pokretački engine, SSI-jevci su iskoristili svoj iskušani i potpuno dorađeni engine koji ste imali priliku vidjeti u Panzer Generalu 2 i People's Generalu. Ipak, budući se Warhammer 40k kao karakteristični svijet budućnosti odlikuje raznolikošću, od SSI-jevaca se očekivalo da naprave neke promjene na engineu ne bi li se što bolje uprizorile čari ratovanja u dalekoj budućnosti. Kao primjer navodimo potpuno animirane jedinice, što dosada nismo imali u ostalim Generalima, pa čak i animirane dijelove pojedinih bojišta ne bi li atmosfera bila što realnije dočarana. Inače, igra je kao i prijašnji Generali podijeljena u 24 bitke unutar kojih se na jednoj od zaraćenih strana, gracioznih Eldara ili Imperial Guardera i alienskih Tyranida, borite za prevlast nad pojedinim strategijski značajnim planetom. Spajanjem ovih dvaju elemenata, Warhammer svijeta i Panzer General 2 enginea, SSI je definitivno povukao dobar potez, stoga s velikim zadovoljstvom očekujemo pojavljivanje Rites of Wara koje bi se trebalo dogoditi tijekom godine.



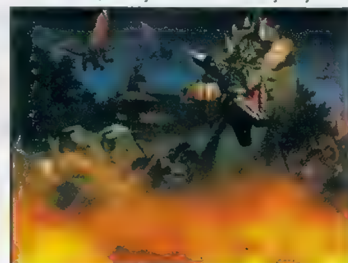


Raznolikost i različitost jedinica upravo je glavna i najizražajnija karakteristika Warhammer svijeta koja će i u Rites of Waru biti posebno istaknuta

DRAGON HOARD

Niste li oduvijek željeli biti zmaj?

Podnaslov ovoga članka nije slučajno odabran jer igra zasad znana samo po radnom nazivu Dragon Hoard upravo ispunjava tu želju. Posljednjih nekoliko mjeseci ili, bolje rečeno, nakon ponovnog procvata RPG žanra, brojne su tvrtke požurile brže-bolje na tržište izbaciti svoje najrazličitije zamisli, a među njima bih posebno istaknuo podžanr hibridnih RPG igara. Zašto hibridnih? Stoga što su proizvođači dotičnih naslova svoje igre željeli učiniti privlačnijima i inovativijima dodavanjem elemenata iz nekih drugih posve različitih žanrova pa smo na kraju dobili, primjerice, RPG koji je više sličio na pucačinu nego li na ono što je trebao biti. Tvrtka koja je ideji hibridnog RPG žanra pristupila na puno pametniji i oprezniji način zove se Blue Fang Games, a jedan od njenih osnivača je poznati Adam Lavesque, čovjek zaslužan za igre poput Nascar serijala i sl.. Blue Fang igru na kojoj trenutačno radi nazvao je Dragon Hoard i u njoj je pokušao objediniti pravi roleplaying ugođaj sa zanimljivo izvedenim strategijsko/akcijskim dijelom vrlo izraženim unutar igre. No, u Dragon Hoardu su njegovi tvorci napravili nešto što do sada nitko u industriji računalnih igara nije iskušao: glavni su lik stavili ovaj put u ulogu zmaja, a ne heroja na kojem leži teret spašavanja svijeta. Sama činjenica da vam je dana uloga ovako moćnog i mističnog fantazijskog bića ne povlači nužno za sobom i ideju da ste zao tiranin koji terorizira sve oko sebe, nego vam igra jednostavno daje na izbor slobodnu interakciju s vašim okolišem, tako da će se vaš lik vremenom, ovisno o ponašanju prema ostalim, inferijornim rasama, profilirati u izrazito plemenito i dobro biće ili u sasvim suprotno, sve u nastojanju da zadobije prevlast u svojoj rasi sprječavajući na ovaj ili onaj način druge zmajeve da učine isto. O samom engineu kao i o bilo kakvim većim detaljima vezanim uz igru ne postoje - zasad - nikakve druge informacija jer se naslov nalazi tek u predprodukcijskoj fazi (izrada enginea i slično), a s obzirom da bi igra svjetlo dana trebala ugledati tek sredinom 2000., to nije nimalo zabrinjavajuće.



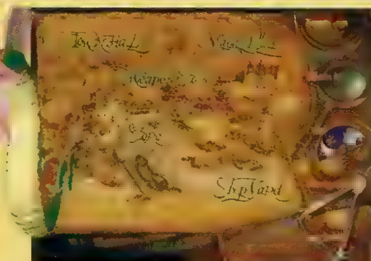
Zmajevi su prema brojnim legendama oduvijek bila mitska bića velike snage, sposobna čak zbrisati cijela kraljevstva sa zemljine površine - istu priliku ćete dobiti i vi u Blue Fangovoj novoj igri

CORSAIRS

Ruska verzija Piratesa ili nešto drugo?

Malo se tko od starijih igrača, u svijetu i kod nas, ne sjeća legendarnih Piratesa s dobrog starog Commodorea 64. Igra je svoje mjesto u dvorani slavnih zauzela svojom perfektnom imerzivnošću, nelinearnošću te, za to doba, "dobrom" grafikom. Nekoliko godina poslije Piratesi su zajedrili i vodama PC računala pojavivši se u izglancanoj i vizualno privlačnoj Pirates Gold verziji. Prošlo je skoro pola desetljeća, vrijeme je da se legenda o hrabrim gusarima koji pustoše Karibskim morem nastavi. Ovaj put nije riječ o izravnom potomku samih Piratesa, nego o modificiranoj verziji iste ideje za koji su se pobrinuli dizajneri ruske tvrtke Akella. Kao što smo rekli, ideja Corsairsa je ostala ista - igru započinjete kao mladi kapetan prilično malenog i neopremljenog plovila pred kojim je mogućnost ostvarivanje karijere na nekoliko desetaka različitih načina. Razlika između ove igre i Piratesa je u tome što se, kao prvo, radnja igre ne odvija na stvarnom zemljopisnom području nego na imaginarnom malenom otočju za čiju se prevlast bori niz svjetskih sila. Druga najuočljivija promjena u Corsairsima je 3D grafika koja je zastupljena u svakom elementu igre, od istraživanja, kopnenog ratovanja pa do velikih pomorskih bitki. Da ne bi igra ostala tek blijeda kopija Piratsea s brojnim poboljšanjima, dizajneri su joj dodali još par blagih fantazijskih elemenata, tako da ćete na svojim putovanjim sretati i brojna morska čudovišta koja će vam predstavljati veću pretnju od bilo kojeg živućeg gusarskog kapetana. Ako se sva obećanja razvojnog tima koji radi na igri ostvare, Corsairsi će uistinu biti jedinstvena igra kojom će svaki ljubitelj strategijskih pomorskih bitki, ili gusarskog života općenito biti očaran.





Zastupljeni su svi elementi samo da bi Corsairse bila što savršenija igra: prekrasna atmosfera originalnih Piratsea objedinjena je s novim 3D vizualnim efektima i dozom fantazijskih elemenata

UKRATKO

Još licenci za Soutpheak

Southpeak Interactive je vjerojatno tvrtka koja je posljednjih nekoliko godina prikupila najveći broj licenci za proizvodnju računalnih igara temeljenih na različitim filmovima i crtićima. Rečeno potvrđuje i činjenica da su nedavno i s Warner Brossom potpisali ugovor o razvoju računalnih igara utemeljenih na nadolazećem filmu Wild Wild West, nastalom po uzoru na istoimenu seriju.

Wing Commander The Movie premijera

12. su ožujka diljem Amerike održane prve premijere filma Wing Commander, napravljenog prema istoimenom Chris Robertsovom poznatom serijalu računalnih igara. Za produkciju filma zaduženi su Digital Anvil, na čelu s Chris Robertsom, i 20th Century Fox. Premijeru na našim prostorima očekujte tijekom ljeta.



Age of Empires Gold

Igra koju svaki strategijski freak mora imati u svojoj zbirci

Microsoft je nedavno najavio skori izlazak svog novog kompilacijskog paketa Age of Empires Gold koji će objedinjavati originalne Age of Empirese i Age of Empires Expansion: The Rise of Rome. Dotični paket koji bi trebao biti sastavni dio svake kolekcije i najmanjeg ljubitelja strategijskog žanra prodavat će se za cijenu jedne igre, čime ste, dakako, višestruko uštedjeli u slučaju da ste namjeravali u skoroj budućnost nabaviti obje igre. Age of Empires Gold se, dok ovo čitate, već nalazi na policama računalnih trgovina diljem Amerike a kod nas se očekuje negdje sredinom proljeća.

SCI-FI PINBALL

Fliperi budućnosti

Najčešće spominjano geslo među izdavačima u računalnoj industriji odu-...ek je bilo "vrijeme je novac, a zbog novca ...o ovdje". Fox Interactive je, sukladno ...enom, na brzinu sklepao novi filper više-...nje zadovoljavajuće osnovne mehanike i ...izualnih efekata i sve to zapakirao u celofan ...nimljivih filper stolova čije su teme ...svećene poznatim SF filmovima i serijalima na koje Fox Productions ima prava i koje izdaje. Među tim istaknutim naslovima nalaze se i Alien, Predator, The Fly, Buffy The Vampire Slayer i još pokoji. Ako nemate pametnijega posla nego igrati fliper na vlastitom računalu, onda u redu, u protivnom radije skoknite do lokalnog birca te razbacite koju partiju uživo i sve to zalijte prikladnim napitcima.



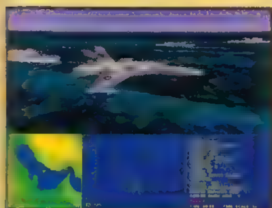


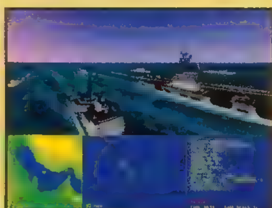
Primjeri stolova iz Foxovog Sci-Fi Pinballa: prvi je, kao što možete opaziti, posvećen Alienu, a drugi Predatoru

Fleet Command

Što se kuha u JANES-u

Sinonim za kvalitetu u žanru ratnih simulacija oduvijek je bio i čini se da će još dulje vrijeme i biti Electronic Artsov razvojni tim svakom obožavatelju simulacija znanom kao JANES Simulations. Upravo pred samo zaključenje broja dobili smo od njih informaciju da rade na novom naslovu nazvanom Fleet Commander. Nisu htjeli odati o čemu je riječ, no saznali smo da u igri nije naglasak na simulaciji pojedine vrate ratovanja, što bi se dalo pomisliti po samom imenu ovoga naslova. Ipak, dobili smo obećanje od EA da ćemo u svojim rukama već dok ovo čitate imati najnoviji press kit posvećen Fleet Commandu, stoga za idući broj pripremamo detaljniju najavu spomenute igre.





Hoće li Janes i Fleet Commanderom podići veliku prašinu kao i obično!?

Sports Car GT

Među velikom konkurencijom svakodnevne rastuće kvalitete trkaćih simulacija uskoro će se naći i impoznatni Sports Cars GT koji zavidnom kakvoćom, barem što se vizualnih karakteristika tiče, može konkurirati i najboljima u ovome žanru, a znamo li da je ime tvrtke koje se nalazi iza produkcije ovoga naslova EA Sports, uspjeh je zajamčen. Igra se već pojavila u Playstation verziji, a uskoro dolazi i na PC računala. Ako ste sretni vlasnik Playstation konzole, pročitajte iscrpnu recenziju u idućem broju PSX-a.





Vrhunski doživljaj vožnje kojim ova igra odiše ostvaren je ponajprije zahvaljujući vrlo dobroj vizualnoj izvedbi igre.

UKRATKO

Novi engine iz Monolitha

Monolith, koji je svoj Litech engine uspješno iskoristio u dvjema glatko prihvaćenim igrama, Bloodu 2 i Shogo: MAD-u, objavio je da je nedavno započeo rad na novoj verziji istoimenog enginea inačice Litech 2.0. Na takav su se potez udlučili iz potrebe za podržavanjem brojnih novih funkcija nadolazeće računalne tehnologije posebno imajući u vidu brzi razvitak 3D kartica. Jedna od posljednjih igara utemeljenih na orginalnoj verziji Litecha trebala bi biti Sanity, Monolithova prva igra iz perspektive trećeg lica koja na taj nacin iskorištava ovaj kvalitetan 3D engine

EAX 3.0

U drugoj polovici mjeseca ožujka Creative je lansirao novu verziju svog Enviromental Audio softvera i to ovaj put u inačici 3.0 koja dodavanjem novih elemenata i ispravljanjem nekih starijih manjih pogrešaka uvelike podiže standarde prostorne audio-kvalitete. Ako ste vlasnik jedne od Creativeovih Sound Blaster Live kartice, požurite do njihovog službenog web sitea nabaviti novu verziju drivera (www.creative.com), nećete požaliti.

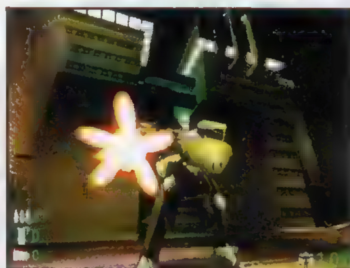
Games Developer Conference

Godišnja konvencija GDC(Games Developer Conference), kao što joj i samo ime kaže, strogo posvećena proizvođačima računalnih igara održana je sredinom prošloga mjeseca. O čemu se ove godine raspravljalo na GDC-u moći ćete vjerojatno čitati već u idućem broju.

SLAVE ZERO IZ ACCOLADEA

Vreća puna velikih obećanja

Nažalost, Accolade nam nije sa svojom posljednjom linijom računalnih igara ...ao baš u najboljem sjećanju pogotovo ...on odbacivanja pojedinih projekata (trećeg ...avka Star Controla). No, ostavimo market-...e odluke njihovim "specijalistima", valjda ... najbolje znaju svoj posao. Prašina koja se ... puta počela dizati oko novog ...adeovog projekta vezana je za naslov ...e Zero - da, nažalost, još jednu 3D ...činu. Što nam zapravo programerski tim iz ...adea može ponuditi svojom novom igrom ...a to dosad nismo vidjeli ili nećemo vidjeti ...ećih mjeseci kada će se početi pojavljivati ...ovi visokog profila poput Quake 3: Arene pa ... Daikatane? Accolade je obećao brda i doline razmećući se posebno karakteristikama grafičkog enginea koji pokreće Slave Zero, detaljnije karakteristike o njem kao i već otrcanoj priči i nešto zanimljivijem konceptu samog igranja možete saznati (ako vas nakon brojnih razočaranja uopće još zanimaju naslovi veterana industrije poput Accoladea) već u idućem broju iz pera neumornog Vedrana Januša. Dotad, pogledajte ove slike.





Impresivno!? Ili možda ipak ne....

PSX INFO



Iako je ožujak u znaku Sonyjevog konačnog otkrivanja fantastičnih tehničkih karakteristika PlayStationa 2, odlične igre će još dugo vremena izlaziti i za stari PSX. Pročitajte najave novih naslova na ovim stranicama, i recenzije istih u novom broju časopisa "PSX".

UKRATKO

Promjene u Sonyju

Samo nekoliko dana nakon objave detalja o nasljedniku Playstation konzole, Sony objavljuje veliku reorganizaciju u svojim redovima. Uz razne promjene koje vlasnicima Playstationa nisu toliko značajne, važno je da Sony postaje 100 %-tni vlasnik Sony Interactive Entertainmenta za čijeg je predsjednika i CEO postavljen poznati Ken Kutaragi. Za igrače, to znači da Sony povlači dijelove resursa iz nekih grana posvećujući se još više Playstation konzoli. Osim toga, objavljeno je i partnerstvo između Sonyja i Animation Science Corporation, tvrtke koja se bavi kreiranjem tehnoloških 3D efekata i ponašanja (laičkim riječnikom – rutina za 3D engine). Iako to u izjavi nije spomenuto, njihova najnovija dostignuća povezana s kompleksnim animacijama čestica te kombiniranim kretanjem velikog broja objekata (tj. eksplozije, dim, vjetar, kretanje životinja u stadu, ljudi u rulji i sl.) vjerojatno će biti iskorištena u konzoli koja će naslijediti Playstation.

Toast Parappa

Jedan od najluđih predmeta vezanih uz Playstation igre nedavno se pojavio u japanskim prodavaonicama. Riječ je o tosteru s likovima iz igre Parappa the Rapper, koji, osim što kriške kruha pretvara u tost, u njih utiskuje i lik Parrappe. Cijena mu je poprilična (oko $60), no vjerujem da će je mnogi obožavatelji rado platiti samo da bi svog malenog idola mogli "pojesti za doručak".

Toy Story 2

Usporedo s filmom, koji bi se trebao početi prikazivati ove jeseni, razvija se i igra temeljena na nastavku popularnog crtića. Zasad se zna da će biti riječ o "3D platformskoj igri s istraživanjem okoliša", da će usporedo izaći verzija za Playstation, PC, N64 i Dreamcast – a sve u izdanju Activisiona.

DO YOU FEEL THE NEED.....

Need For Speed: High Stakes

Brzi auti vraćaju se na naše konzole u četvrtom nastavku popularnog NFS-a. Kako se u grafičkom pogledu nije ni moglo mnogo toga promijeniti jer je NFS 3 bio gotovo savršen, programeri su odlučili u novi nastavak unijeti neke nove mogućnosti i načine igre. Sada je, kao u Gran Tourismu, moguće kupovati dodatke za svoj automobil novcem zarađenim na utrkama. Za samo sudjelovanje u utrci trebate platiti pristupninu, a izgubite li - možete se zadužiti kod banke. I policijske kazne će vas "lupiti po džepu", a i auto treba malo popraviti nakon svake utrke, što također treba platiti, pa sve skupa više sliči na financijski management, nego na vozačku simulaciju. Hot pursuit mode će ostati, ali sada možete birati ulogu policajca-lovca ili bjegunca. U oba vam je slučaja na raspolaganju radio kojim možete, ako ste policajac, tražiti pomoć dodatnih timova i postavljanje zapreka na cesti, a ako ste bjegunac, slušati spomenuto dogovaranje i na nj reagirati. Ovo bi trebalo biti mnogo zabavnije nego li prijašnja jurnjava ispred kompjutora, osobito igrate li udvoje protiv prijatelja, što nam također obećaju. Glavna inovacija je High stakes mode, u kojem se utrkujete protiv drugog vozača, a kao zalog stavljate vlastiti automobil. Na taj način možete izgubiti svog "ljubimca", kojeg ste mukotrpno poboljšavali teško stečenim novcem, ali i zaraditi protivnikov automobil. Još kad kažem da je u "ergelu" NFS automobila uvršten i *porsche*, i da su proizvođači automobila konačno pristali da se njihovi automobili prikažu s različitim stupnjevima oštećenja, a sve u svrhu veće realnosti. Recenziju ove igre, koja se u trenutku zaključenja broja već pojavila u redakciji, možete pročitati ekskluzivno samo u časopisu "PSX" kojeg potražite kod vašeg prodavača novina 19. travnja.









G-POLICE – WEAPONS OF JUSTICE



Nastavak Psygnosisove aviosimulacije (ako se to može tako nazvati) približava se datumu izlaska koji je najavljen za lipanj. Prema izjavama producenta, GP2 će ispraviti ono čemu su u prvom nastavku igrači najviše prigovarali – problematične kontrole. Osim toga, donijet će i 30 novih misija, 25 oružja, nova vozila i neprijatelje te bolju umjetnu inteligenciju, a priča se nastavlja na prvi dio.

NOVI HORROR IZ CAPCOMA

Dino Crisis

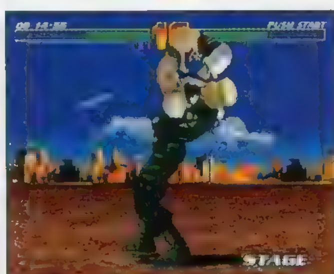
Iako se Resident Evil 3 razvija za Dreamcast, Capcom neće horor tržište Playstationa olako prepustiti konkurenciji. Nova igra slične tematike trebala bi se pojaviti ovog ljeta, a glavni junak (zapravo mislim da će biti junakinja – eh, što radi Lara) će istraživati vojni kompleks na pustom otoku koji su "pregazili" dinosauri. Umjesto sporih zombija, borit ćete se s brzim raptorima i gladnim tyranosaurima, no atmosfera bi trebala biti slična onoj iz RE 1 i 2. Stil grafike je malo promijenjen, pa će vas kroz igru pratiti pomična kamera, a kretat ćete se kroz poligonalno, a ne prerenderirano okružje. Prvi screenshotovi dosta obećavaju, ali pokazuju i veliku količinu krvavih detalja, koji bi u europskoj verziji mogli biti cenzurirani.

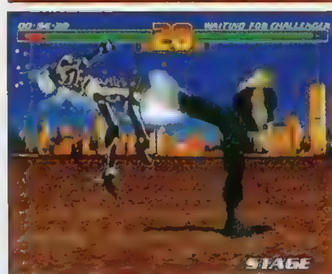


FIGHTER MAKER

ASCII nam za ovo proljeće sprema varijaciju na temu uobičajene 3D tučnjave. Ovaj je put težište na činjenici da će igrač moći sam odabrati (i koreografirati) udarce koje njegov lik izvodi, zvuk koji će proizvoditi, količinu štete koju će nanositi i slično. Naravno, postojat će i već ponuđeni likovi, no daleko je veći užitak boriti se s vlastitom kreacijom. Ideja je da igrač kreira svog borca kojeg potom snimi na memory card i odnese prijatelju koji je organizirao turnire. Zvuči zanimljivo, a kakvo će zaista biti – vidjet ćemo.







UKRATKO

MGS se prodaje k'o alva

Nakon što je u prva dva dana prodaje u Europi prodan u više od 65 000 primjeraka, prodaja Metal Gear Solida se i dalje penje, te se vjeruje da će europska verzija premašiti broj od milijun prodanih primjeraka. Unatoč strahu da će velika količina piratskih kopija smanjiti opseg prodaje te prilično visokoj cijeni od 39,99 funti (preko 400,00 kn), igra se i mjesec dana nakon izlaženja prodaje nesmanjenom žestinom.

WWW, a nije na internetu

Nije jer je riječ o kratici za film Wild Wild West s Willom Smithom u glavnoj ulozi koji bi se u kinima trebao početi prikazivati tijekom ljeta. Vjerojatno će vas zanimati da se prema filmu radi i igra, i to PC i Playstation inačici, koje će se međusobno jako razlikovati. Prava je otkupila relativno nepoznata kompanija South Park Interactive, a Warner Bros će imati stalni nadzor nad razvojem obiju inačica.

PEPSIMAN





Ova igra vjerojatno neće stići dalje od Japana pa ne vjerujem da će biti ikada opisana na našim stranicama. Riječ je o reklamnoj igri Pepsi kompanije u kojoj igrač preuzima ulogu metalnog junaka i u stilu Crash Bandicoota treba prijeći nekoliko nivoa i usput napojiti (znate kojim pićem) žedne prijatelje. Zanimljiv marketinški potez, koji bi uskoro mogle slijediti i druge kompanije.

QUAKE 2

Activision je daleko napredovao s konverzijom ove poznate 3D pucačine za Playstation. Najnoviji screenshotovi koje ovdje vidite svjedoče da je prelazak izvršen prilično dobro te da niska rezolucija Playstationa neće predstavljati preveliki problem. Na jedan od pravih problema programeri su naišli u metodi kontrole. Naime, upravljanje mišem i tipkovnicom (na PC-ju) dopušta vrlo brze okrete i oštra skretanja, koja je Playstation controlerom teško izvesti, a originalni Quake 2 pun je uskih prolaza i krivudavih hodnika kakve je controllerom teško savladavati. Nivoi su zato morali biti malo izmjenjeni - da bi ih se na Playstationu moglo igrati - ali ne toliko da se izgubi osjećaj klaustrofobije i Quakeovska atmosfera. Naravno, oružja su ostala ista, a glasine o nekoliko novih neprijatelja kojih nema u PC verziji provjerit ćemo kada dobijemo preview kopiju.









SONY NAJAVIO KONZOLU TREĆEG TISUĆLJEĆA

PLAYSTATION 2 jači od PENTIUMA 3

Na luksuznom partyju u Tokyju koji je Sony priredio 2. ožujka je bilo nazočno 1500 novinara iz cijelog svijeta koji su u euforiji, kada je Sonyjev glavonja obznanio mogućnosti PSX-a 2, izvršili grupni sepuku (harakiri)

Nakon višemjesečnog iščekivanja, konačno smo dobili prave informacije o novoj Sonyjevoj konzoli. Tehnički podaci su tu, kao i nagađanja i najave što bi se sve s njima moglo učiniti, no datum izlaženja gotovog proizvoda još je uvijek obavijen tajnom



Vijest koju smo svi čekali izašla je na svjetlo dana 2. ožujka, na Playstation Meeting '99 održanom u Tokiju. Sony je otkrio tehničke podatke konzole koja će naslijediti Playstation (ime još nije definirano pa ćemo je zbog jednostavnosti nastaviti zvati Playstation 2). Preporučujem da, prije nego nastavite dalje čitati, pogledate tablicu **stvarnih** specifikacija ove konzole koju je objavio Sony.

Pojasnimo neke stvari

Emotion Engine je procesor što su ga zajedničkim snagama razvili Toshiba i Sony želeći zaprijetiti Intelovom monopolu nad procesorima za široku uporabu. Ako netko kaže da je 300 MHz sporo u usporedbi s najnovijim Intelovim produktima, podsjetio bih ga da Playstation pokreće samo 33 MHz – a što će tek biti kada bude 10 puta brži. Količina podataka što ih ovaj procesor može obraditi omogućuje mu prikazivanje animacija u realnom vremenu koje se gotovo neće moći razlikovati od digitaliziranih slika, a golem broj poligona kojima može baratati znači da likovi u igrama više nikada neće biti kockasti. Ime povezano s emocijama procesor je dobio zbog mogućnosti da u realnom vremenu prikazuje promjenu izražaja ljudskog lica – pogledajte demoe na HackCD-u želite li znati što to znači. Ni količina memorije nije brojka po kojoj će se moći izmjeriti snaga ove konzole: PS2 bit će dizajniran da teksture i grafiku prikazuje izravno s DVD-a ostavljajući tako velik dio memorije slobodnim za čisti kod.

Što se tiče Graphic sintetizera, mislim da će biti dovoljno usporediti njegov "fill rate" od 2,4 **milijardi** piksela s onim sadašnjeg Playstationa - 66 **milijuna**. Riječ "fotorealizam" mi se muva po glavi, ali ima još jedna ljepša usporedba - s ovoliko snage, Tomb Raider 4 (ili 5) na PS2 izgledat će bolje nego što sada izgledaju FMV sekvence između nivoa u TR3.

Kao i na polju grafike, Sony je i na polju zvuka napravio velik korak naprijed. Zvučne mogućnosti ove konzole omogućit će kvalitetu zvuka kao u najboljim kinima, s efektima koji kao da dolaze iz prostora oko vas pa ako vas takvo ozvučenje ne uvuče u atmosferu igre, ne vjerujem da će išta drugo.



Vjerno prikazati osjećaje na ljudskom licu dosad je u igrama na konzolama bilo gotovo nemoguće. Emotion Engine će to promijeniti postavivši potpuno nove standarde u izradi igara

Komunikacija s izvanjskim svijetom je vrlo važna, a i na tom polju će PS2 biti korak ispred ostalih konzola. Firewire i USB portovi omogućuju iznimno veliku brzinu prijenosa podataka; predviđa se da će se, osim za kontrolere, miševe i joysticke, moći rabiti i za priključivanje videokamera, videorecordera, tipkovnica i ostalih uređaja. Takve široke mogućnosti otvaraju vrata ovoj konzoli kao



Vozačke simulacije su među najigranijim igrama na Playstationu. S većom snagom PS-a 2, one će dobiti na realnosti izgleda, ali i fizike vozila, te zvučne kulise.

'OĆU GA SAD!

[illegible] zole u prodaju još nisu fiksno određeni. Zasad je sigurno da će se u Japanu pojaviti do kraja ožujka 2000., a u Americi do jeseni [illegible]

KRAJ VLADAVINE PIRATA I PC-JA?

[illegible] gradivati i komplicirano rabiti? Ne vjerujem da će baš Playstation 2 značiti kraj igranja na PC-ju, no razvoj igračih konzola kao da stalno ukazuje na takav ishod. Osim toga, kažu da se DVD ne da kopirati, a CD-i na kojima će u prvo vrijeme izlaziti igre za PS2 bit će snimani u multilayer načinu, koji dopušta da na jedan disk stane više od 700 MB, a onemogućuje i kopiranje. Iako piratiziranje igara na konzolama i kućnim računalima dosad nitko nije uspio spriječiti, Sony bi mogao biti prvi koji će na odgovarajući način zadati udarac "sivoj ekonomiji" na soft- [illegible]

Tehničke specifikacije PS2

CPU	128 bit "Emotion Engine"
BRZINA	300 MHz
MEMORIJA	32 MB Direct RDRAM
BRZINA MEMORIJSKOG BUSA	3.2 GB u sekundi
KOPROCESOR	FPU (Floating Point Multiply Accumulator, Floating Point (Divider)
VEKTORSKE JEDINICE	VU0 i VU1 (9 x Floating Point Multiply Accumulator, 3 x Floating Point Divider)
OPERACIJE S POMIČNIM ZAREZOM	6.2 GFLOPS
GRAFIKA	"Graphics Synthesizer" (brzina 150MHz)
BRZINA DRAM BUSA	48 GB u sekundi
3D CG GEOM. TRANSFORMACIJA	66 milijuna poligona u sekundi
DEKODER SLIKE	MPEG2
MAKSIMALNA KOLIČINA POLIGONA	75 milijuna u sekundi
ZVUK	"SPU2+CPU"
BROJ KANALA	ADPCM - 48 kanala na SPU2 + dodatni kanali definirani softverom
FREKVENCIJA SAMPLIRANJA	44.1 KHz ili 48 KHz
I/O PROCESOR	sadašnji procesor Playstationa
BRZINA	33.8 MHz ili 37.5 MHz
KONEKTORI	IEEE1394 (Firewire), Universal Serial Bus (USB)
KOMUNIKACIJA	PC-kartica (PCMCIA)
DISK	DVD-ROM (CDROM kompatibilan)
MODEM	zasad nepoznate brzine



Mogući broj pokretnih objekata na ekranu i njihova detaljnost bit će mnogo veći nego što ih današnje konzole, pa čak i najbrži PC-ji, mogu prikazati

obiteljskom uređaju za zabavu. Iako nema mnogo podataka o modemu koji će također biti dio uređaja, zna se da je Sony nedavno otkupio prava na uporabu Jave, što jasno i glasno znači – internet. Osim igranja u mreži, vjerojatno će biti moguće i surfanje, te uporaba e-maila i sl.

Iako će uređaj imati DVD drive, prve igre neće vjerojatno biti na DVD-u, nego na CD-u, a o tome koliko će brzo tržište prihvatiti ovaj više [illegible]liko novi medij ovisi i pojavljivanje prvih igara na DVD-u. Glasine o tome kako će PS2 moći prikazivati DVD filmove vjerojatno nisu daleko od istine, ali se Sony o tome nije izjasnio. U najgorem slučaju, podrška za DVD filmove doći će u obliku hardverskog dodatka (kao sadašnji Movie Card za Playstation, o kojem čitajte u sljedećem broju PSX-a).

A moj stari Playstation?

Ni njega nemojte bacati! Kao prvo, PS2 će biti 100% kompatibilan sa starim softverom, što znači da ćete svoje omiljene igre moći igrati i na novoj konzoli. Unatoč glasinama da će stare igre na PS2 izgledati bolje, Sony je izjavio da takvih poboljšanja neće biti, no možemo očekivati barem kraće vrijeme učitavanja. Jednako kao i softver, i hardver će se moći iskoristiti – svi kontroleri, pištolji, memorijske kartice i ostale sitnice moći će se bez problema rabiti i na novoj konzoli, iako će ona nesumnjivo donijeti i mnogo noviteta na svim tim poljima.

Drugi razlog za čuvanje sadašnje konzole jest činjenica da PS2 stiže tek za godinu dana, a kroz svo to vrijeme izlazit će igre za Playstation ne bi li vam čekanje učinile ugodnijim i lakšim. Konzolu za treće tisućljeće dočekat ćemo igrajući se na najboljoj konzoli ovog tisućljeća.



Potpuna realnost znači i to da će djevojke u igrama imati mnogo više šarma... Kako li će tek na novoj konzoli izgledati Larino poprsje?

PSX NA HACK CD-U!

[illegible] Playstationa 2. U većini slučajeva riječ je samo o animacijama iz igara s Playstationa (Gran Tourismo, Tekken, Ridge Racer) renderi[illegible]

REKLI SU...

Mnogi stručnjaci, novinari i, uopće, zainteresirane osobe imaju svoje mišljenje o Sonyjevoj najavi koje nisu ni pokušali skriti. Donosimo nekoliko najzanimljivijih izjava relevantnih pojedinaca.

Bernie Stolar

(predsjednik i COO Sega America):

"Na papiru Sonyjev uređaj izgleda impresivno, no činjenica je da je još uvijek na papiru, a Dreamcast je ovdje i sada." – *Čitamo li to strah od konkurencije između redaka? Bilo kako bilo, Dreamcast će imati godinu dana da se dokaže i osvoji tržište prije nego se Sonyjevo čudovište pojavi u trgovinama.*

Paul Pettengale

(urednik tehnološkog magazina T3):

"Nakon najavljenih mogućnosti dolazećeg *Emotion Enginea*, mislim da je važno na novu konzolu gledati ne samo kao na sustav za igre, nego cijeniti i njezin potencijal kao ishodišta kompletnog kućnog zabavnog i multimedijalnog sustava." – *Kao da slušamo Sonyjevu reklamu, a ovo je ipak čovjek koji se razumije u tehnička dostignuća i teško da ga je Sony potplatio da kaže nešto ovakvo.*

Gary Penn

(menader u DMA Design):

"Imam osjećaj da ćemo 2001. dočekati s jednim računalom i jednom konzolom. Iako mi ne bi bilo drago da vidim kako Aplle, Sega i Nintendo ispadaju iz trke, ne mogu se otresti osjećaja da se nad nama nadvija značajna promjena." – *No, to bi bilo sjajno – nema više različitih standarda, sve je kompatibilno, zna se tko je tko i nema: moje je bolje od tvojeg. Ali ostaje Bill Gates. U svakoj sreći ima i nesreće.*

Nick Cook

(direktor razvoja - Pumpkin Studios):

"Ono što vam mogu zasigurno reći je da će se programeri "potrgati" da zarone u ovaj novi potencijal. Ako mislite da su igre na Playstationu sada dobre, zabilježite ovaj datum i sjetite ga se za tri godine. Do tada će programeri u cijelosti ovladati novom platformom, a današnji će prozivodi izgledati kao antikviteti." – *Naravno, nekima će Sony na početku platiti da se "potrgaju", kao što je bilo i kada je PS1 krenuo u osvajanje svijeta.*

Martin Kenwright

(direktor Digital Image Design):

"Dreamcast će preživjeti nekoliko godina bude li imao nekoliko jakih naslova... Razvoj igara za konzole i računala se opasno približio te je udarac PS2 vjerojatno najveća stvar koja je IKADA udarila ovu industriju. Za tri godine PS2 će BITI industrija igara." – *Sega mu baš neće biti zahvalna, no ostatak je uglavnom točan – a kažu da većina uvijek pobjeđuje.*

TECH INFO



Iako se trudimo predstaviti vam u Tech Infu događanja na polju zabavne elektronike, nekako je posljednjih mjeseci naglasak na grafičkim karticama. Iako je računalno tržište propulzivnije nego ikad, razvoj grafike je uvijek jedan korak ispred svega ostalog. To potvrđuju i ovomjesečne vijesti...

G400

Proizvođač visokokvalitetnih grafičkih kartica Matrox otkrio svijetu svoj novi u tajnosti razvijani 2D/3D/video ubrzivač...

16. ožujka odjeknula je Internetom poput munje vijest koja je uzbunila sve obožavatelje Matrox grafičkih kartica. Uslijedila je ubrzo nakon što su ostale tvrtke (S3, STB-bivši 3Dfx, nVidia) službeno najavile svoje procesore nove generacije. Novi čip nastavak je G serije kartica, a ovaj put nosi brojku 400. Riječ je o čipu šeste generacije nastalom u Matroxu izrađenom u 0.25 mikronskoj tehnologiji. Od ostalih grafičkih rješenje razlikuje se svojom posebno razvijenom 256-bitnom Dual Bus sabirnicom (riječ je zapravo o dvjema 128-bitnim sabiranicama koje rade paralelno.) Podrška za AGP 4X je standardna, a pristup memoriji je sada 128-bitan. G400 će podržavati do 32 MB SGRAM-a ili SGRAMA. Novorazvijeni način renderiranja 3D prostora, kako tvrde, je trostruko brži od onog viđenog kod prijašnjih generacija procesora (misli se na G200). Vibrant Color Quality2 rendering (VCQ2) tehnologija jamči najvišu moguću kvalitetu prikaza. Riječ je o ekstrapreciznoj internoj obradi tekstura i ostalih vizualnih informacija u 32 bppa. Razlika u kvaliteti demonstrirana na Litech 3D engineu iznenađujuća je. G400 će od API-ja podržavati DirectX6 (ili viši) i OpenGL (konačno!). Dakako, u cijelosti su podržane sve moderne 3D funkcije. Izbacivanje nove kartice pomno je planirano da bi se iskoristile prednosti što ih donose novi procesori (K7 i Pentium 3), Intelov AGP4X chipset i Microsoft Window 2000. Maksimalna veličina tekstura koje kartica podržava je 2048x2048 pixela, a maksimalna 3D razlučivost 2048x1536 pixela, uz potpunu podršku za 32bpp renderiranje. Još jedna nova i zanimljiva tehnologija na novim G400 karticama je MVR (Motion Video Rendering) koja omogućava prikaz videa TV/DVD kvalitete u stvarnom vremenu u 3D prostoru! Kartica podržava DVD Video te je, naglašavaju u Matroxu, po performansama uz bok hardverskim Mpeg 2 dekompresorima. Zaljubljenici u DVD video znat će cijeniti TV izlaz kojim će omiljeni film moći usmjeriti ka velikom TV ekranu. Dual Head Display tehnologija omogućava kontroliranje dvaju monitora istodobno s jednim G400 čipom, što otvara mnoge mogućnosti: možete na drugom monitoru prikazivati identičnu sliku kao na prvom, prikazivati na drugom monitoru dio slike s prvog, samo uvećan, spojiti dva monitora u mamutski desktop i slično. Odlična stvar koju ovo donosi sa sobom je što možete, primjerice, istodobno igrati igru na monitoru uz 100 Hz osvježavanje ekrana i isto to prikazivati na televizoru u 50/60 Hz. Vlasnici kartica s TV izlazom znat će ovo cijeniti. Novi čip iscrpno se testira i usavršava od posljednjeg kvartala prošle godine, a predstavljanje na svjetskom tržištu doživjet će u drugom kvartalu ove godine, znači prije kraja 6. mjeseca!





PC133

Tek smo se naučili na PC100 memoriju, a već je na pomolu nova, koja će omogućiti 30% brži rad računalima!

Najavljen je skori izlazak na tržište PC 133 memorije. Riječ je o normalnoj memoriji koja se od klasične na 66 MHz i 100 MHz razlikuje u kvaliteti izrade, te je sposobna izdržati brzine do 133 MHz. Nova će se tehnologija na tržištu pojaviti otprilike u 6. mjesecu, a nedugo iza toga (treći kvartal) najavljen je izlazak Direct RDRAM memorije koja nudi još bolje performanse. Sve u svemu, do kraja godine će se pojaviti dosta novih vrsta memorije, a od tog rata standarda profitirat će - kupac...



Asus 50X CD-ROM

CD čitači sve su brži i brži. Najnoviji dokaz je Asusova beštija koja kompaktne diskove čita maksimalnom brzinom od 7,5 mb/s, naravno, samo ako je računalo dovoljno brzo. Nadamo se da ćemo ovo čudo tehnike uskoro imati na testu jer nas zanima jesu li velika glasnoća motora i vibracije koje proizvodi mala cijena za tako veliku brzinu. S druge strane, tu je Kenwoodov CD čitač čiji uređaj posebnom tehnologijom čitanja postiže rezultate 52X brzinskog čitača uz vrtnju medija od samo 4800 rpm, što odgovara brzini 24X cd čitača. Hmm, već su dosadni s tim CD-ima, zašto već jednom ne prijeđu na DVD-e, hehe....

Sensaura

Iako zvuči japanski, iza ovog se imena krije skupina Britanaca koji će revolucionarizirati 3D pozicionirani zvuk na PC računalu...

Na ovogodišnjoj konferenciji tvoraca kompjutorskih igara objavila je britanska kompanija Sensaura plan za stvaranje nove zvučne tehnologije koja će nadmašiti Creativov EAX, Aureal 3D i Microsoftov DirectSound. Ime zagonetne nove tehnologije je MacroFX , a iznimno će se lako implementirati u igru ne zahtijevajući dodatan posao od programera igre. MacroFX tehnologiju nadopunjava MultiDrive tehnologija koja jamči prirodniji višekanalski zvuk iz nekoliko zvučnika. Također je i prostor sweet-spota, u kojem se ambijentalni zvuk najbolje čuje, proširen. Zanima li vas više o ovoj tehnologiji, posjetite **www.sensaura.co.uk**.

IBM

IBM najavio nove NT radne stanice temeljene na Pentium 3 procesorima

IBM predvodi dinamičnu smjenu u računalstvu radnih stanica za intenzivne aplikacije s objavljivanjem IBM IntelliStation E Pro i IntelliStation M Pro visokih performansi. Obje radne stanice obilježava Intelov novi Pentium 3 mikroprocesor. S Pentiumom 3 koji ima brzinu od 450 MHz (1) i 500 MHz, ovisno o modelu, IntelliStation E Pro i IntelliStation M Pro predstavljaju NT radne stanice koje nude novu Fire GL 1 grafičku karticu dizajniranu u IBM-u. Ona podiže 2D/3D grafičku izvedbu daleko iznad bilo kojeg prijašnjeg standarda za ovu klasu radnih stanica koje rabe aplikacije dizajnirane za Windows okružje. Riječ je o prvom računalu na svijetu napravljenom od 100% recilirane plastike.



SENSO

DOMAĆA VIJEST

Senso, jedna od hrvatskih informatičkih tvrtki, kreće 8.3.1999. s dodatnim sadržajima na svojim web stranicama. Velika novost je burza rabljenih računala koja je potpuno besplatna i potpuno slobodna za sve koji žele oglašavati. Burza je utemeljena na ASP tehnologiji Win NT web serveru i on-line bazi podataka.
Prodavati i nuditi možete bilo što iz polja informatike; kompletne strojeve, monitore ili pojedinačno komponente. Osim što možete kupovati i prodavati, možete svratiti i na razgovor o problemima koji vas muče. Informacije na **www.senso.hr**

vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca...

DVD-SNIMAČ

Creative je jedan od prvih koji su na tržište izbacili DVD snimač, pa makar to bio DVD-RAM, a ne pravi DVD-R!

Već kojih pola godine možete preko Interneta unaprijed naručiti Creativov DVD – RAM uređaj po cijeni od 499 dolara. Konačno se dotični uređaj pojavio na tržištu, Creative je priredio zanimljive pakete u kojima ga prodaje. Za 699$ (preporučena cijena) kupac dobija DVD-RAM pisač kapaciteta 5.2GB po mediju (2,6 GB po strani), Encore DXR2 DVD Mpeg2 dekoder i 5 medija na koje možete zapisivati podatke (jednom je cijena 30$). Imajte na umu da ovo nije finalni DVD-R standard, trenutačno ih ima još u doradi i razradi. Creativov uređaj čita i normale DVD medije pa se uz hardverski dekoder kojeg dobijate u paketu pretvara u moćan izvor signala za kućno kino. DVD-RAM rabi UDF format zapisivanja, što znači da na medij možete zapisivati datoteku po datoteku, a ne sve odjednom! Brzina zapisivanja ekvivalentna je 9.2x brzini temeljnog CD standarda i iznosi 1385 kb/s. DVD ROM-ove uređaj čita brzinom od 2700 kb/s (2x DVD) a CD-e 20X brzinom.





TNT2

Hoće li nVidiin TNT 2 čip ponoviti veliki uspjeh TNT-a i opet zasjeniti konkurenciju?

Samo dan prije Matroxa, iz nVidie nam je stigla službena obavijest o novom ...fičkom procesoru koji uskoro dolazi na tržište ...d imenom Riva TNT2. Riječ je o nas...ku serije TNT procesora. ...T2 je izrađen u 0.25 ...ronskoj tehnologiji, a ...elj grafičkog sustava ...e TwiN Texel tehnologija ...će mu u najbržoj verziji ...gućiti propusnost od 350 ...xela po sekundi. U nVidii tvrde ...o jedino oni iskorištavaju potenci... 0.25 mikronske tehnologije, čemu moramo ...ovati znamo li da Ati i S3, koji već imaju 3D ...tice na tržištu, pogone iste brzinama od 90-... MHz. Predviđa se da će najbrže TNT2 kartice ...ti na 183 MHz. Kažu da je novi TNT2 čip kompleksniji od Pentium 3 čipova. 32 MB nepisani je standard za sve grafičke kartice koje žele preživjeti na tržištu u drugoj polovici ove godine. 32bpp renderiranje podržano je u cijelosti, a da se ne pojavljuju različiti artefakti pri renderiranju, brine se 32bpp Z-buffer. Zasad su najavljeni brojni proizvođači TNT2 kartica - Asus, Canopus, Diamond Multimedia, ELSA, Guillermot, Hercules, itd. , a podržane rezolucije idu sve do 2048x1536 u 32 bitnoj boji. Riva TNT2 kartice spadaju u četvrtu generaciju procesora razvijenu u ovoj iznimno brzo rastućoj kompaniji. Agp4x i 2x podrška je, kako smo nekoliko puta već spomenuli, standardna. Najavljena je podrška i za Digitalne monitore. Od 3D API-a podržani su Direct3D i OpenGL. Ubrzanje DVD reprodukcije je standardna funkcija. Pojavit će se nekoliko TNT 2 kartica različitih po frekvenciji procesora. U usporedbama ranih verzija TNT2 i Voodoo 3 kartica u istom rangu po performansama u 16 bita, po kvaliteti prikaza TNT 2 je barem dvije stube više.









Creative Labs

CREATIVE

...miljen nam snabdjevač multimedijom najavio je izlazak novog EAX3.0 API-ja koji će do kraja ...editi mogućnosti 1000 Mipsa brzog procesora na Soundblaster Live! karticama. Novi API ...rađen je na čvrstim temeljima EAX-a 1.0 i 2.0. Nove mogućnosti uključuju uporabu i namješ...ej raznovrsnog reflektiranja i prostornog morfiranja zvuka, te daljnje unapređenje prirodnosti ...ekanalskog sintetiziranog zvuka. EAX SDK (Software Development Kit) bit će objavljen sredi...m mjeseca svibnja. Naglasimo i to da će programiranja u novom SDK-u biti uvelike oglašano.

Top ljestvica

Što očekujemo

...u ovom briju predstavljamo ono što bismo najviše ...ljeli vidjeti na našem stolu za testiranje.

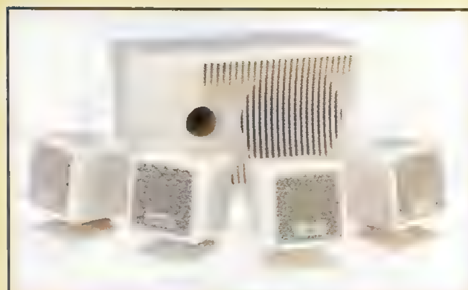
1. TNT 2
2. Voodoo 3
3. G400
4. Savage 3D 4
5. Dreamcast



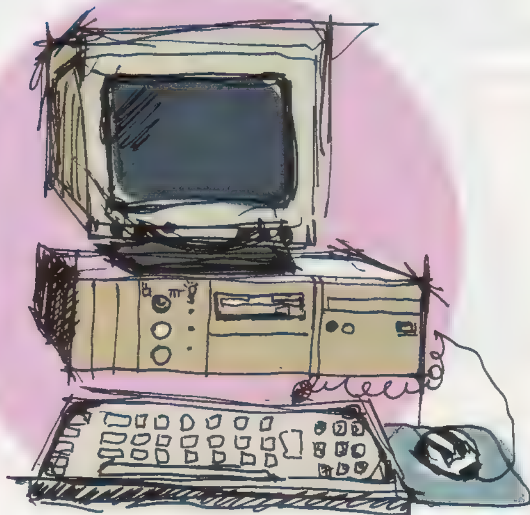
CREATIVE LABS

Od vodećeg svjetskog proizvođača računalne multimedije i kerefeka koje se pod multimediju trpaju stižu nam novi 4-kanalski zvučnici!

Zanimljivo, ali i pomalo sablasno koliko nas je press obavijesti, o kojima čitate u ovom Tech Infu, zapljusnulo gotovo u jednom danu! Naime, od Creativea smo dobili press izvješće o novim zvučnicima isti dan kada i za Matroxovu G400, a dan poslije od TNT dvojke… No, dosta s praznovjerjem, bacimo se na posao. FourPointSurround najnoviji su u seriji Creativeovih 4-kanalskih zvučnika namijenjenih za rad s 4-kanalskim zvučnim formatima koji se rabe u računalnim igrama, DirectSoundom 3D, EAX 1.0 i 2.0, te Aureal 3D (1.0 i 2.0). Subsat dizajn prostornost postiže inteligentnim razmještajem četiriju satelitskih zvučnika kojima snagu i mesnatost zvuka daje snažan subwoofer. Ove zvučnike od ostalih zvučničkih konfiguracija odvaja mogućnost izravnog spajanja na digitalni (DIN) izlaz Soundblaster Live! kartice (ne Value!), što je, po našem skromnom mišljenju, prilično beskorisno, ali, kako god bilo, riječ je o dobrom marketinškom triku koji će privući mnoštvo Amerikanaca željnih "digitalnog zvuka". Predložena cijena za komplet je 199$, tj. oko 1500 kuna. Zgodan dodatak cijelom kompletu koji je viđen i u prijašnjem vrhunskom Creativeovom zvučničkom paketu su stalci za stražnje zvučnika koji uvelike olakšavaju postavljanje istih. Nadamo se da će domaći zastupnik uskoro dobiti ove zvučnike i da ćemo vam vam ih onda moći opširnije predstaviti…

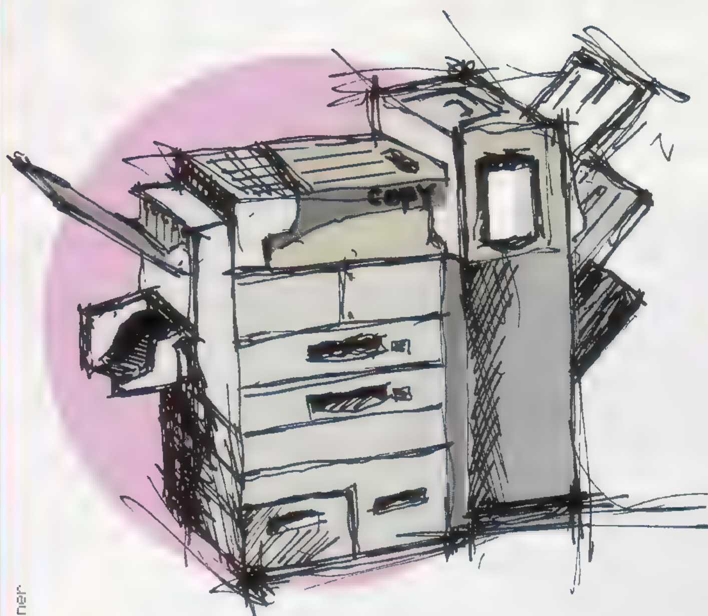




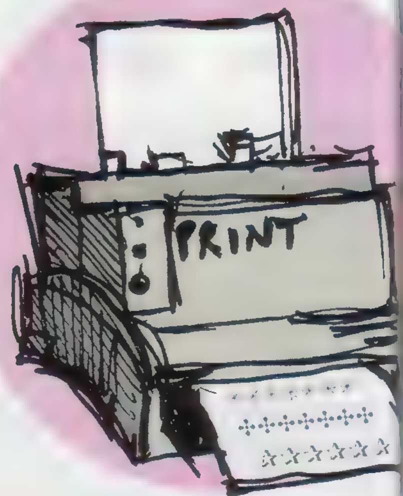





MS
FRAGILE
600$
MS






PRINT



SUPER

Kupite sad!

Senso vam umjesto 14" daruje 15" DTK color monitor!



DTK Computer

CIJENA: 1499$
10,493.ookn
ušteda:
2,383.ookn



DTK® CELERON™ 366A

DTK® PRM-oo89I
Intel® Celeron™ procesor, 366MHz
Intel® 44oLX AGPset
64MB SDRAM DIMM memorija
SVGA S3 Trio AGP 4MB
CD-ROM 32x SONY
HARD DISK 4.3GB
FDD 1.44MB
3COM® ETHERLINK 1o/1oo
MINI TOWER ATX kućište
CHERRY® tipkovnica
Miš i podloška
DTK® color monitor 14"
GARANCIJA: 24 MJESECA



Microsoft® Windows® NT 4.o Server (5 licenci)
Microsoft® WorksSuite 99
- MS Word 97
- MS Works 4.5 (+Works Calendar)
- MS Money 99 Basic
- MS Encarta 99 Encyclopedia
- Graphics Studio Greetings 99
- MS AutoRoute Express Europe

PAZI DA JE legalno

IDEALNA RADNA STANICA, UJEDNO I SERVER !



CIJENA: 799$
5,593.ookn
ušteda:
1,437.ookn



XEROX® WORKCENTRE™ XE84

Xerox® WorkCenter™ XE84
Kopirka i laserski printer u jednom
Digital Laser Quality
Rezolucija: 18oo*6oo (print)
8str/min (Windows®) laserski printer
Zoom smanjivanje i povećavanje
Rezolucija: 6oo*6oodpi (kopiranje)
6 kopija/min kopirka

XEROX

senso
Tel/Fax: 01 3822-555
Kranjčevićeva 54, Zgb
e-mail: senso@senso.hr
www.senso.hr

Carmageddon za puritance?

DRIVER

"All night on the beach, till the break of dawn... welcome to Miami."

"Like a glove!"

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Reflections
IZDAVAČ	GT Interactive
IZLAZI	Kolovoz 1999.
PLATFORME	PC, PSX

ŠTO je zajedničko filmovima Reservoir Dogs, Heat i desecima sličnih gangsterskih filmova? Vozač automobila kojim se bježi redovito prvi dočeka svoj metak. U svakom slučaju, ti filmovi nisu dobar uzor za igrače razvikanog novog projekta Reflections Softwarea Driver... osim ako niste jedan od onih koji tjednima igraju prvu misiju. Ima ih. Doista.

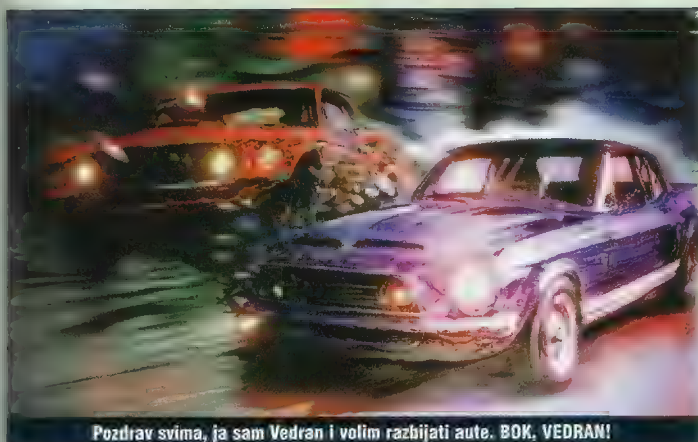


LUDILO SEDAMDESETIH

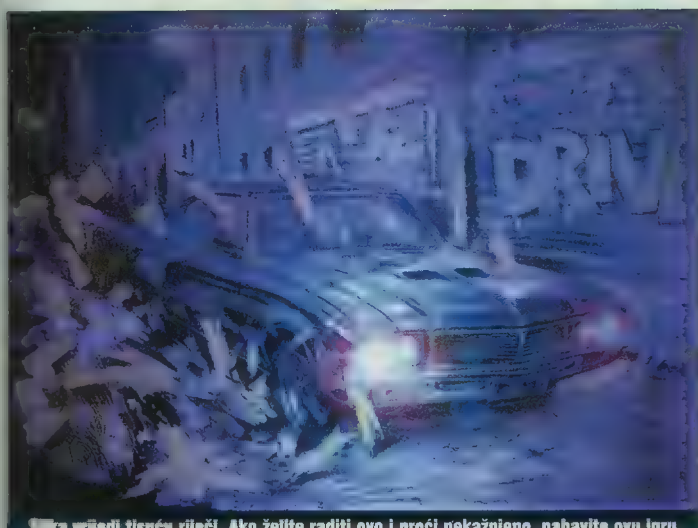
Kao što se iz kratkog naslova igre može zaključiti, vi ste – vozač automobila, ni manje ni više. Radite za onog tko najviše plati, bilo da je riječ o lokalnoj bandi, poslu za mafiju ili nekoj manje izloženoj, anonimnoj stranki. Svaku misiju počinjete sami, u dijelu grada udaljenom od mjesta zločina, na kojem se morate pojaviti u točno određeno vrijeme. Ako dođete prekasno, vaši klijenti će (ako još nemaju lisice na rukama) biti vrlo loše raspoloženi i neće se stidjeti to izraziti. Ako dođete prerano, možete zapeti za oko policiji i tako si otežati posao. Nakon što pokupite svoje putnike, slijedi potjera u kojoj morate iskoristiti sve što znate da biste umakli policiji i svoje *mušterije* doveli na sigurno.

Izvedba igre je nešto doista posebno. Priznajem, uhvatio me bio entuzijazam pri najavi Loose Cannonsa, no kao što možete vidjeti iz priloženih shotova, Driver grafički obećava mnogo više. Reflections, koji iza sebe već ima Destruction Derby serijal, naročito je ponosan na detaljnost i realističnost modela svojih automobila utemeljenih na najpoznatijim američkim modelima iz šezdesetih i sedamdesetih godina. Modelima su imena promijenjena da se ne bi na svako ime morala plaćati licenca, no vrlo ćete lako prepoznati zvijezde poput Pontiacovog Firebirda ili Ford Torina.

Igra se odvija u nekoliko gradova (Los Angeles, Chicago, San Francisco, Miami...) izmodeliranih na dosad neviđen način. Prvi korak pri izradi bila je šetnja od nekoliko dana tijekom koje su dizajneri snimili sate videosnimki svake ulice bitne za igru. Potom je sve prebačeno na



Pozdrav svima, ja sam Vedran i volim razbijati aute. BOK, VEDRAN!



Slika vrijedi tisuću riječi. Ako želite raditi ovo i proći nekažnjeno, nabavite ovu igru

TAMNA STRANA

Kod Drivera se, nažalost, pojavio jedan novi aspekt vječnog rata između programera i nadobudnih moralista. Riječ je o jednoj mnogo suptilnijoj, ali i opasnijoj pojavi – autocenzuri. Za početak, već su sami programeri krenuli s jednom vrlo čudnom postavkom: odlučili su napraviti igru u kojoj se možete sa 100 km/h zaletjeti među gomilu pješaka ne prolivši ni kap krvi. Kako je to moguće? pitate se. Odgovor je: kvalitetan tjelesni odgoj u osnovnim školama... Kako inače objasniti to što je ama baš svaki pješak u Driveru dovoljno izvježban da poput tigra skoči u stranu i tako vas izbjegne. Autori kao opravdanje navode komediju 'The Blues Brothers'. Zar ne bi bilo bolje da postoji mogućnost gaženja pješaka, nakon čega igrač biva kažnjen? No, to nije sve. Poznato je da su u Reflectionsu vrlo dugo dvojili oko odabira svog izdavača. Ono na što treba obratiti pozornost je sljedeće: nakon što je ugovor potpisan, u Driverovoj priči su se pojavili neki dodatni detalji. Glavni lik sad više nije bio kriminalac, nego detektiv na tajnom zadatku. Njegov je cilj razotkriti bande organiziranog kriminala pozirajući pritom kao profesionalni vozač. To bi se možda još i moglo progutati da se nije dogodila sljedeća patka: jedan od ključnih detalja igre je natjeravanje s policijom. No, nemojte se zavaravati, to ne znači da će vam biti lakše 'odglumiti' svoju ulogu - vaš zadatak je toliko tajan da ni policija ne zna za vas. Ako vas uhvate, igra je gotova. Da ne spominjemo apsurdnu postavku prema kojoj vi razotkrivate kriminalce pomažući im u desecima pljački, ubojstava i ostalih delikatesa nakon čega primate novac kojim mirne duše kupujete nove automobile i opremu.

Prilično je očigledno da je navedena priča naknadno nalijepljena da bi cijela stvar prošla kroz moralni filter nekoga tko o igrama pojma nema. Najtužnije od svega je što je ovdje nije riječ o cenzorima sa strane, nego o samom izdavaču koji je svojim potezom potencijalno odličnu ideju sveo na mediokritet. Osobno, ne vjerujem da će to drastično utjecati na prodaju tehnički savršeno izvedene igre, no mislim da bi bilo zabavno kojiput odigrati igru u kojoj je glavni lik kriminalac, a da se izdavači pritom ne moraju ispričavati. Ne, gradovi se nisu pretvorili u klaonice nakon izlaska Dooma. Ne, država nije pala u anarhiju nakon što smo zavoljeli igrati sa Zergovima. Ne, GT Auto nije povećao postotak krađe automobila. Zadržimo zdrav razum.

> **"Ako živite u Los Angelesu, u jednoj od ulica u igri naći ćete svoju kuću. Reflections Software bi mogao čak i zažaliti zbog trenutačne veličine nivoa. Svaki grad ima 150 000 zgrada, što je rezultiralo nivoima gigantskih proporcija."**
>
> **Lance Seymour**, *odnosi s javnošću, GT Interactive*

...r, i na kraju u kompjutor. ...zultat su mape grada na kojima ...unatoč umjetničkoj slobodi pri...m izrade, već na prvi pogled ...žete snaći. Sve je ispunjeno ...taljima, od razrađenog sustava ...nafora do različitih privatnih ...raža u kojima se možete skriti. ...m model vožnje trebao bi biti ... najboljih elemenata realizma i ...de. Jedan od najosnovnijih ...teza bit će skretanje uz ručnu ...nicu (skriiiik), po mogućnosti ...z crveno (ponovno i ponovno...). ...ši zabavno, zar ne?

ASFALT, ULJE I SPALJENE GUME

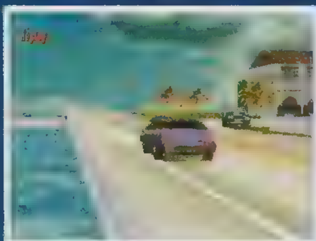
U redakciji smo vidjeli Driver u akciji, i moramo priznati da je igra uspjela postići jedan poseban duh. Riječ je o luđačkoj atmosferi natjeravanja iz najboljih (starijih) filmova, s mnogo škripe, napetosti i, naravno, razbijanja okoliša. Svi vozači među vama koji su barem jednom u životu poželjeli poludjeti za volanom, sad će moći kršiti sva pravila koja su im išla na živce, od stajanja na crvenom do zabrane vožnje po privatnim travnjacima. Nedostaje vam zelenilo? Gas do daske i ravno kroz ogradu!

Ne samo da igra obećava ludu akciju za igrača, u Reflectionsu su razvili i vrlo detaljan editor snimljenih replay sekvenci pomoću kojeg možete svoje vozačke ludosti pretvoriti u prava mala umjetnička djela koja će vaši prijatelji (za promjenu) doista htjeti pogledati! Tome će pridonijeti i izrazito realistični osjećaj akcije, kretanja automobila i različitih objekata koje silom mičete sa svog puta. Rezultat svega toga je da su sekvence koje smo mogli vidjeti u redakciji dostojne velikog ekrana. Sudeći po reakcijama javnosti na izložene materijale, Driver se već sada željno očekuje. Ako u Reflectionsu uspiju održati dobru atmosferu kvalitetnim dizajnom cijele igre, najvjerojatnije će im biti uspjeh zajamčen i na PC i na Playstation tržištu.

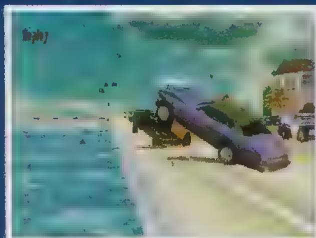
ACTION!!!

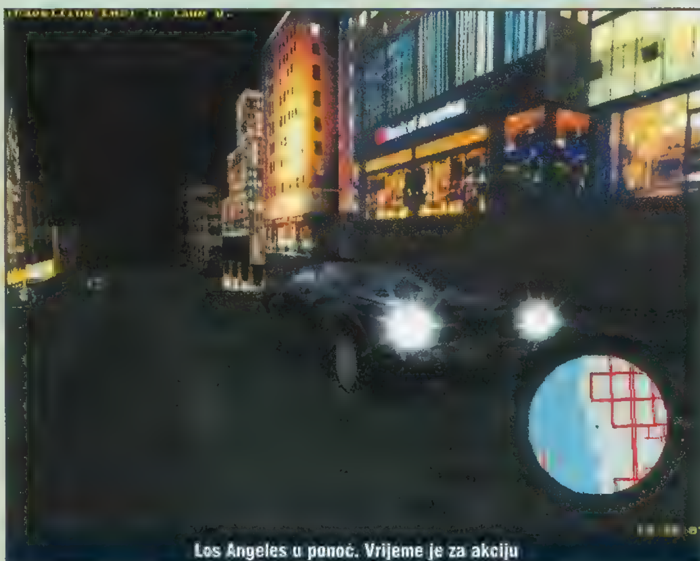
Akcijska sekvenca skinuta s Playstation verzije. Rezolucija je u odnosu na PC niska, no tu su golemi gradovi, a i nezdrave količine adrenalina su na maksimumu.











Los Angeles u ponoć. Vrijeme je za akciju

VOZIT ĆETE LUDO I NEODGOVORNO ZATO ŠTO:

- **u Driveru to možete činiti u pravim gradovima**
- **ste uvijek htjeli uništiti travnjak na adresi Beverly Hills 90210**
- **vam mama to ne dopušta**

SYSTEM SHOCK 2

Nastavak jedne od najboljih igara svih vremena, ali ljudi to još ne znaju...

Želim sve te divne igračke!

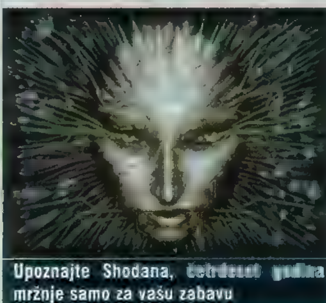
NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Irrational Software
IZDAVAČ	Looking Glass Technologies
IZLAZI	sredina 1999.
PLATFORME	PC

SYSTEM Shock bio je ispred svog vremena, to je danas neporecivo. U trenutku kad je izdan, 1994. god., publika jednostavno nije bila spremna za nj. Kako inače objasniti da je igra koju su svi časopisi bez iznimke svrstali među najbolja ostvarenja godine prošla gotovo nezapaženo na tržištu, a zasluženu slavu pobrala samo kod jedne manje grupe ljudi?

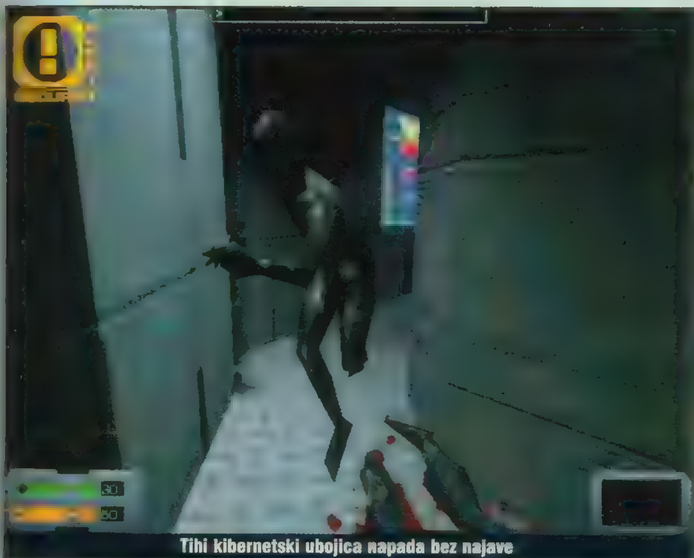
Problem je, najvjerojatnije, bio u tome što je mainstream publika kroz Doom tek sramežljivo ulazila u 3D svijet i način razmišljanja. I, naravno, to što su nakon Dooma ljudi željeli isključivo sve krvavije FPS-ove. Looking Glassov System Shock je, s druge strane, bio visokotehnološka FRP/avantura smještena u FPS engine. U igri ste dobili i mnogo akcije i mnogo mozganja, a sve je bilo povezano najkompleksnijom pričom i strukturom igre ikad viđenom u tom žanru. Nešto se slično nikad više nije pojavilo. Vi ste bili (!) hacker, mladi digitalni lupež koji je jedne večeri nepromišljeno odabrao vojni site za ispucavanje svojih provalničkih sklonosti. Od trenutka provaljivanja u server do dolaska antiterorističke jedinice nije prošlo ni nekoliko minuta. No, umjesto da po


Upoznajte Shodana, četrdeset godina mržnje samo za vašu zabavu

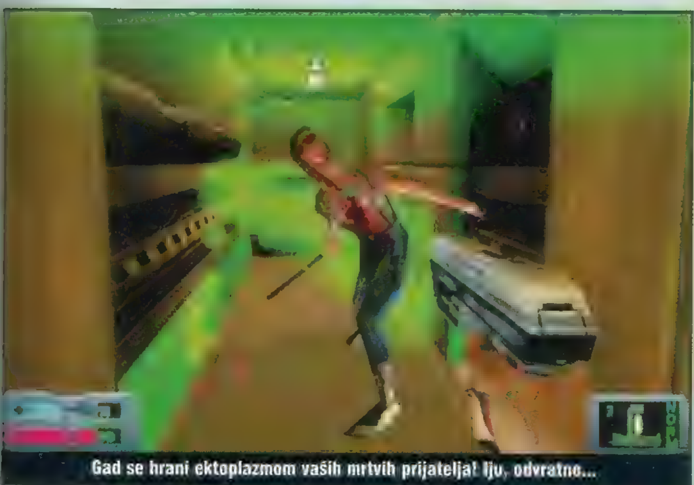
kratkom postupku bude osuđen i zatvoren, pružena mu je druga prilika. Obavi li jedan poslić za vojsku, bit će slobodan i opremljen najmodernijim vojnim cyberspace-čipom neprocjenjive vrijednosti. Bila je to ponuda koja se ne odbija. Posao je bio jednostavan, no tek kad je bio obavljen, pokazale su se njegove prave implikacije. Hackerovi poslodavci pristupili su Shodanu, umjetnoj inteligenciji koja nadgleda sve sustave na svemirskoj stanici Citadel, gdje se i vi

"Želite deathmatch! Kupite Quake!"

Irrational Software



Tihi kibernetski ubojica napada bez najave



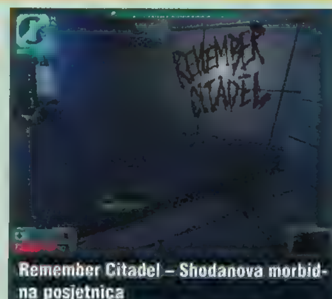
Gad se hrani ektoplazmom vaših mrtvih prijatelja! Iju, odvratno...

SANTABARBARIJADA

Čini se da je trend napuštanja matičnih tvrtki i stvaranja vlastitih kompanija postao stalna pojava u industriji igara (Sid Meier/Microprose–Firaxis, John Romero/ID-IonStorm, Peter Molyneux/Bullfrog-Lionhead). Nakon izadavanja prvog System Shocka, većina odgovornih za njegovo stvaranje napustila je Looking Glass osnovavši vlastitu tvrtku, Irrational Software. Ubrzo su potpisali ugovor s Multitudeom za igru FireTeam, no projekt je neslavno propao. Looking Glass je, s druge strane, postigao velik uspjeh igrom Thief: The Dark Project. Tad je pala ponuda. Looking Glass je Irrationalu predložio da se pridruže i naprave novu visokotehnološku igru rabeći Thiefov Engine. Odgovor je bio jednoglasan: System Shock 2!

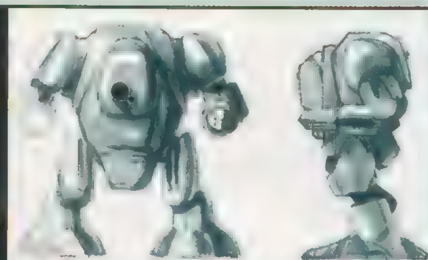


Želite krv? Shodan vam daje krv. Zauzvrat želi vašu



Remember Citadel – Shodanova morbidna posjetnica





Sigurnosni bot, model Dabar. Vrlo je emocionalan. Kad vam se približi, raznese se u komadiće od miline

"System Shock je možda bio previše napredan. Nadam se da System Shock 2 nije ispred svog vremena. On je za ovo vrijeme."

Ken Levine, *glavni dizajner, Irrational Software*

...e u to vrijeme. Shodan, oslobođen ...svojih stegovnih algoritama, razvija ...enu ličnost, preuzima kontrolu nad ...elom počinjući ubijati osoblje i pret...ih u mutante. Na početku igre ... se u bolničkom odjelu i krećete na ... put spašavanja vlastite glave na kraju ... Shodan dobiva svoje. Ili možda ...

GENOCIDALNA PSIHOZA STARA ČETRDESET GODINA

...incidenta na Citadelu, TriOp, ...vođači Shodana, pavši u nemilost ...i su prisiljeni preživljavati u polu...nosti. To je stanje potrajalo ... godina, sve dok TriOpovi ...enici nisu prvi u svijetu razvili FTL ... za putovanje brzinom većom od ...osti. Ta je mogućnost bila neprocje... za paravojnu organizaciju UNN ...ed National Nominate) koja je ... otkrića, po kratkom postupku, ...pila TriOpu i pružila im šansu da ...e prototip svog izuma. Rezultat je ...on *Brown,* prvi svemirski brod s FTL ...nom. No, kako je TriOp još uvijek ...prilično sumnjiv, UNN nije htio ...i *Von Brown* bez kontrole. Zato su ... pričvrstili vlastitu ratnu krstaricu, ...*enbacker,* čija će posada na prvom ...anju držati stvari pod kontrolom. ...strukcija koja je tako nastala sličila je ...nom svemirskom simbiotu, naročito ... biomehaničke komponente koja ... broda drži zajedno. Putovanje poči... osim povremenih sitnih svađa ...edu vojske i civila, ne događa se ništa ...ebno sve dok nakon nekoliko tjedana brod ne dobije poziv u pomoć koji dolazi s neistražene točke u svemiru udaljene tisuće svjetlosnih godina. Kapetan *Rickenbackera* objavljuje izvanredno stanje i kreće prema izvoru emitiranja. Vi ulazite u igru tjedan dana poslije. Budite se iz hibernacijskog sna obrisanog pamćenja. Ne sjećate se tko ste, ni bilo čega što dogodilo prije vaše operacije. Dočekuje vas svemirski brod prepun leševa i mutanata na kojem je vrlo mali broj ljudi preživio. Jedino što vas vodi je poziv dr. Polito koja vas je upravo operirala. Tijekom igre otkrivate da su se na brodovima pojavile dvije nove zastrašujuće nazočnosti. Jedna je The Many, biološka komuna sa zajedničkom sviješću koja uništava sve pred sobom. Druga je do tad živjela samo u pričama, zove se Shodan, preživjela je svoj udes i sad se, uvjerena u svoje božansko podrijetlo, vraća po svoju osvetu.

"WE CREATE WORLDS"

U novom Shocku iskorijenjene su neke izrazite stare mane, a dobre stvari su poboljšane. Najveće zamjerke prvom nastavku odnosile su se na komplicirano korisničko sučelje. Raspored tipki se nije mogao mijenjati te je trebalo poprilično vremena da se pohvataju svi detalji (akhem. *pravi* igrači se na to nisu žalili). Novo sučelje još uvijek nudi mnogo opcija, no sada je sve organizirano na vrlo intuitivan način lak za uporabu.



Naravno, stari engine više ne može biti u uporabi, no i to je riješeno – System Shock 2 razvija se u Thiefovu Dark engineu (Vidi Santabarbarijada). Grafika je, zasad, 16-bitna, no to se još uvijek stigne promijeniti. Ono novo u igri je: još više detalja, mogućnosti, kompleksnosti... O, DA! U prvoj igri imali ste predodređen lik. Ovdje ćete ga kroz efikasno napravljen character generator moći stvoriti po vlastitoj želji. Sam lik određen je osnovnim statistikama (inteligencija, snaga itd.) te vještinama u rukovanju oružjem (mijenjanje, konfiguriranje i popravak), uporabi cyberspacea (hacking, popravljanje, istraživanje novih tehnologija) i psihičkih moći (strujni udari, zbunjivanje neprijatelja, telepatsko smrzavanje...) za koje je najbliža usporedba Force iz Jedi Knighta. Moći ćete tijekom igre u sebe instalirati i različite vrste softvera i implanata (možete aktivno rabiti samo jedan od svakog). S obzirom da se cijela igra događa u nekoliko dana, dizajnerima je bilo apsurdno staviti mogućnost povećavanja snage i sl. Umjesto toga, s iskustvom će vam se povećavati kibernetske mogućnosti. Stvaranje lika organizirano je kroz tri uvodne virtualne misije u UNN-ovom kampu tijekom kojih se možete upoznati sa svim mogućnostima igre. Vaša četvrta misija je svemirsko putovanje. I kao što to obično biva, na njoj ćete naučiti više nego u cijelom svom životu.

Deathmatcha u System Shocku neće biti. S obzirom na golemu količinu mogućnosti koje igra pruža, bilo bi skoro nemoguće izbalansirati sve parametre da bi se dobila efikasna DM kombinacija. System Shock nije takva vrsta igre, niti to želi biti. Naravno, to ne znači da multiplayer nije podržan. Igru možete igrati preko modema ili mreže s drugim ljudima, što omogućava stvaranje efikasnog tima u kojem je svatko specijaliziran za drugo područje. Broj i raspored neprijatelja mijenjat će se ovisno o broju ljudskih igrača, što osigurava nesmanjenu težinu u multiplayeru.

Spajanje žanrova je uvijek bio *petljav* posao. Mnoge su igre to izvodile nespretno, ubijajući tako interes kod igrača. System Shock je to izveo besprijekorno proizvevši jedno od najvjernijih virtualnih iskustava na tržištu, no rezultat je za mnoge bio prezahtjevan. Pet godina poslije stiže System Shock 2. Sad smo spremni. Vrijeme je da se odraste, zar ne?

SYSTEM SHOCK 2 BITI ĆE BOG I BATINA ZATO ŠTO:

- **u sebi isprepliće sve žanrove ne bi li vam pružio savršen filmski doživljaj**
- **se njegovi tvorci ne boje rabiti vlastiti mozak i maštu**
- **ja tako kažem! I točka! Nema više!**

Nova revolucija ili najveći vapourware u povijesti videoigara?

DAIKATANA DEATHMATCH

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ion Storm
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PLATFORME	PC
IZLAZI	Demo izašao u ožujku, datum izlaska igre nepoznat

JOHN Romero. Što bismo ti mogli reći, Johne? Dao si nam Wolfenstein, Doom i Quake. Hvala ti od srca. Volimo te, Johne Romero. Ali zašto, o zašto... (hajdmo skupa: Joh-ne Ro-me-ro...) nisi pazio? Zašto si se, dovraga, moj Romero, toliko razmazio? (Hvala, hvala.)

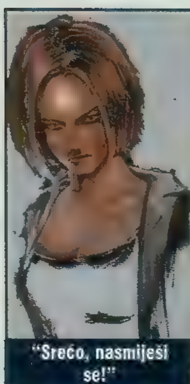
Tko još ne zna za Daikatanu? Nakon što se JunioR odvojio od ID Softwarea, osnovao je ION Storm i započeo rad na igri koja bi, po onom što znamo, trebala svojom maštovitom single-player strukturom označiti revoluciju u svijetu FPP-ova. Projekt je u različitim fazama izrade bio popraćen golemom medijskom pompom koja se širila po cijelom planetu... Sjećate se, Hacker je ovu igru najavio prije više od godinu dana. Svijet je bio zreo za promjene i očekivao je Romerovo prvorođeno dijete otvorenih ruku. No, čini se da se u to uplela neka strana, mračna sila - Daikatana je bila odgođena prvi put, drugi put, i tako u nedogled. "Kada Romerova Daikata napokon izađe, već ćemo imati lijek protiv AIDS-a!" kaže Antonio iz Mokošice (heh :). Antonio, čini se da te Romero čuo, i pritom se trgnuo: polovicom ožujka ION Storm je konačno shvatio da su potencijalni kupci željni krvi i na Internet je izbacio 35MB velik paket nazvan Daikatana Deathmatch.

Kao što i sami možete zaključiti, riječ je o nekoliko nivoa igre (točnije, dva) bez bilo kakvih monstruma. Romerovo obrazloženje za ovaj potez je sljedeće: s obzirom da je poznato da se u ION Stormu koncentriraju na single-player misije, kompanija je ovim potezom željela pokazati kako ni multiplayer aspekt nije zanemaren. Ovim izdanjem su ujedno pokušali spriječiti Daikataninin prelazak u moderne mitove i opravdati nemilosrdno medijsko bombardiranje javnosti tijekom prošle godine. Hacker taj demo već posjeduje, no nemojte ga uzalud tražiti na novom Hack CD-u. Nismo ga ondje stavili iz vrlo jednostavnog razloga - ne bi vam bio od koristi. Naime, moguće ga je igrati jedino preko servera Mplayer.com, kome je brzina pristupa iz Hrvatske katastrofalna. ION Storm je zbog tog poteza već primio mnogo kritika, no njegovi glasnogovornici još uvijek nisu prokomentirali razlog takvog ograničavanja uporabe deathmatch-paketa (vjerojatno sponzoriranje na određeno vrijeme). No da ne biste ostali neizvješteni, u ovom vam broju donosimo kratak, ali detaljan opis tog poklona i reagiranja publike na - sad konačno - otkrivenu Daikatanu.

Iz onog što smo mogli vidjeti, riječ je o proizvodu koji ima svoje dobre i loše strane. Ako Romeru treba nešto priznati, neka to bude priznanje da je kralj izrade dobro strukturiranog deathmatcha. U ovom demou posjedujete pet maštovitih oružja. Osnovno je Disruptor Glove, namješten tako da, za razliku od sličnih oružja viđenih u Quakeu, ima i svoju svrhu. Ta rukavica uništava protivnike jednim udarcem, no da bi to upalilo, morate se protivniku dovoljno približiti i biti pritom dovoljno brzi. Drugo oružje je Ion Blaster čiji se projektili najviše triput odbijaju o zidove, i pritom gube snagu. Shotcycler je kombinacija sačmarice i chainguna. Na jedan pritisak okidača ispalit će nekoliko rundi zaredom, nakon čega nastupa kratka pauza za novo punjenje.Vrlo je učinkovito na malim udaljenostima, no ako niste precizni, morate se znati brzo izmaknuti. Nema više rešetanja do smrti. Na kraju, tu je Sidewinder, bacač raketa po djelovanju sličan onom iz Quakea 1 (možete ga rabiti i za rocket jump). Sva oružja su dobro izbalansirana, a sama je borba, po Romerovim riječima, napravljena suprotno sadašnjem, 'usporavajućem' trendu. Što se akcije tiče, Daikatana Deathmatch nameće vrlo brzi, bjesomučni tempo viđen u Quakeu 1.

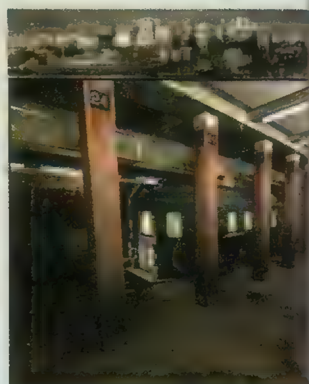
Nažalost, moramo navesti i tamnu stranu medalje. Neke su stvari, u usporedbi s postojećim standardom, jednostavno zastarjele. Sami nivoi su kompaktni i efikasno dizajnirani što uvelike pridonose borbi, no njihov izgled vrlo jasno pokazuje da su započeti jako davno. Sastavne strukture su prejednostavne, previše asociraju na Quakeovske blokove, a mnoge stvari (npr. grafički efekti prilikom uporabe oružja) su za današnje pojmove osrednje napravljene. To se odnosi i na animacije smrti likova, koje su u usporedbi s Half-Lifeovim i Sinovim realizmom jednostavno smiješne. Ti i drugi detalji pokazuju kako je ovaj demo na brzinu skrpan i bačen na tržište da bi se medijska mašinerija, nakon polugodišnje pauze, ipak nastavila okretati. Daikatana Deathmatch je jedan korektno napravljen proizvod, ništa više ili manje. Sad znamo da se u ION Stormovim uredima nešto ipak radilo sve ovo vrijeme. Da bi te silne reklame doista bile opravdane, na testiranje treba staviti konačan proizvod, čiji će se Single Player morati mjeriti s Half-Lifeom. Do tada, živimo zdravim životom.

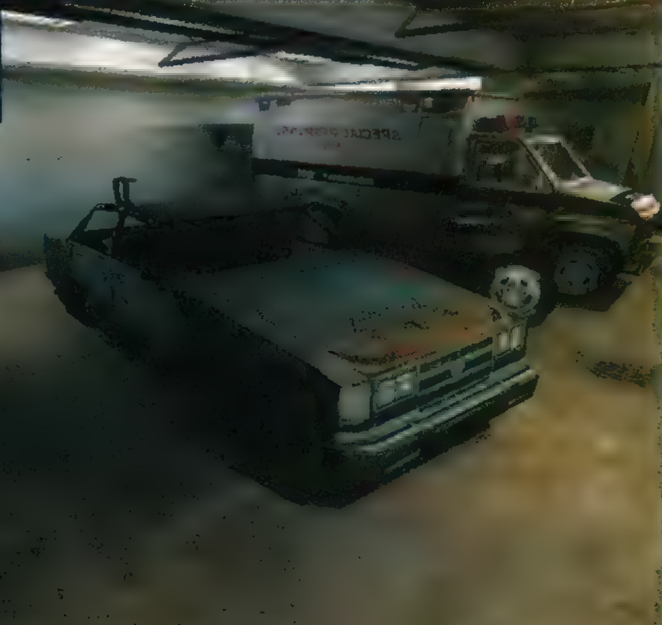
> **"Ekskluzivitet Mplayera nad Daikatana DM-om trajat će samo kratko vrijeme. Nakon toga ćemo izdati verziju DM-a za cijeli svijet."**
> John Romero


"Srećo, nasmiješi se!"


Po Insomniji, Jake je 100% zao. Calebe, čuvaj se.


"Warriors, come out to playiyyy..."




George Lucas je znao zašto je posebno naglasio da letjelice Star Warsa moraju biti prljave. Dečki iz Insomnije su toga itekako svjesni

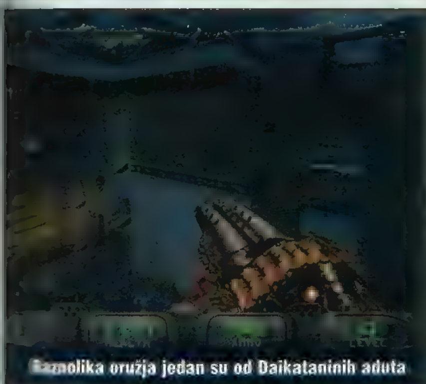

Teksture grafita na zidovima su savršene. Točka.



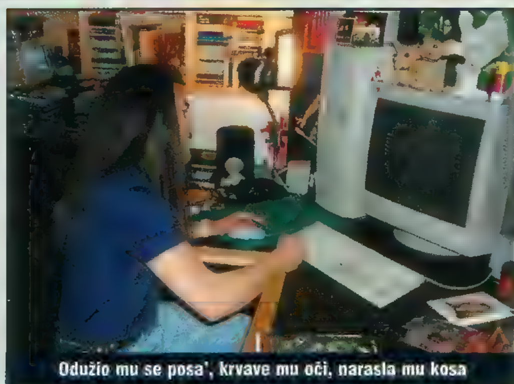
Jedan od najbjesomučnijih, luđački brzih multiplayer paketa današnjice - Daikatana Deathmatch



Postoje li danas još ljudi koji ovakve igre igraju bez miša?



Raznolika oružja jedan su od Daikataninih aduta



Odužio mu se posa', krvave mu oči, narasla mu kosa



KillCreek, žena koja je spektakularno pobijedila slavnog Romera, danas dizajnira nivoe za ION Storm

DECAY

Sljedeći kraljevski 3D engine mogao bi stići iz - Švedske?

...AVLJUJE **Vedran Januš**

INFO	
...ODAČ	Insomnia Software
...AČ	još uvijek nepoznat
...FORME	PC
...	Insomnia: "Kad bude gotov!"

DA, dobro ste pročitali. Jedan od naslova u pripremi koji ...h dana diže najviše medijske prašine je Decay, švedske grupe ...somnia Software. Uzrok silnom ...zbuđenju su zadivljujući screen-...otovi koje možete vidjeti na ovoj ...anici i još nevjerojatniji odgovori ...gramera Insomnie na upite o ...gućnostima njihovog enginea. No ...prije malo o samoj igri...

Decay je smješten u zamišljenu verz-...eg svijeta gdje stvari stoje vrlo, vrlo ... Cjelokupna svjetska ekonomija se ... Državne institucije su smijurija. ...opća anarhija i kaos. Okoliš je ...ratno zagađen – zrak sadrži 7% tok-...inova, što znači da ste svakim ... sve bliži smrti. Kriminal je toliko ... da su policijske snage uvele novi ...ojim se svakom osuđeniku nudi ... strani zakona. Jedino se tako mogu nadoknaditi svakodnevni gubici od tisuću policajaca. Čini se da je netko u Švedskoj imao vrlo gadnu probavu dok je ovo smišljao...

Vi ste Jake, jedan od osuđenika na smrt. Na samom početku igre se još ne zna jeste li trebali biti osuđeni ili ne. U svakom slučaju, prošli ste kroz opaki trening policijskih kampova te sada, naoružani jeftinom ruskom strojnicom istočne proizvodnje, krećete u akciju s dvadesetak drugih ljudi. 'Pravi' policajci se prema vama ophode kao da ste niža vrsta, no to vas ne zabrinjava - ionako imate druge planove. Tijekom jedne od misija oslobađate se svojih kontrolera i bježite na slobodu. Došlo je vrijeme da se srede stari računi.

Sama je igra strukturirana kao 'više nego obični FPP'. Na početku sami određujete statistike vašeg lika. Možete mijenjati snagu, izdržljivost, brzinu i odabrati posebne vještine koje ćete rabiti tijekom borbe. Između misija možete nabavljati novo oružje i opremu (nešto kao u X-Com Alliance) ne biste li se što bolje pripremili za ono što dolazi. Igra će, osim akcijskih, sadržavati i druge elemente, slično System Shocku i Thiefu. Sve će biti tako strukturirano da ćete moći sami odabrati način prolaska misije koji vam najviše odgovara. Dok će vam kojiput više odgovarati uništavanje svega na horizontu, kojiput ćete, ako želite, moći stvari obaviti na tih, špijunski način, bez potrebe za potpunim čišćenjem cijelog nivoa.

Kao što vidite, osnovne postavke igre obećavaju dobru zabavu i veću dugovječnost od standardnih FPP-ova, no ono što je doista izdvaja iz mnoštva su nevjerojatne tehničke specifikacije grafičkog enginea. Neke od najimpresivnijih stvari na dugom popisu su 32-bitno renderiranje po defaultu, višeslojno računanje grafičkih podataka (podržava i dual procesore), real time promjenjiva geometrija svih objekata (uključujući i skeletalne animacije izraza lica koje se sad ne svode samo na mijenjanje teksture), real time izračunavan bumpmapping, 24-bitno RGB osvjetljenje, Bezierove krivulje (očekuju se još samo u Quake Areni), NURBS površine i još štošta drugo - što god vam padne na pamet, ova igra to ima, u najboljem izdanju. Bomba na kraju je sljedeća vijest: na platformama s postojećim karticama softversko renderiranje bi trebalo biti brže od hardverskog, dok u slučaju uporabe sljedeće generacije videoubrzivača stvar tako dobro funkcionira da će vam biti dostatan i relativno slab procesor. Rezultat svega toga je izrazito visoki framerate, čak i u softverskom modu, koji u većini postojećih igara, ipak, služi samo za ukras. Sveti gral ovog enginea je DVA (Dynamic Visibility Analysis), novi revolucionarni pristup koji prema navedenim statistikama stvari računa nekoliko puta brže, što je postignuto posebnim rekurzivnim algoritmom koji količinu potrebnih operacija svodi na minimum. U mnogim se igrama zna dogoditi da procesor mora izračunati količinu podataka 2-3 puta veću od onog što se prikazuje na ekranu, ovdje je svo salo odsječeno, a jedino što preostaje je životinjski jak, izrazito precizan engine za koji mnogi kažu da u real timeu stvara bolje slike od 3D-Studia, što znači da će (osim ako sve ovo nije dio neke prljave vapourware kampanje) po izlasku ove igre jedna mala grupica Švedana postati prljavo bogata, a milijuni igrača diljem svijeta zamrziti softverske firme čiji su ih proizvodi tjerali na kupnju nehumano skupog hardvera samo zato što se njihovim programerima nije dalo temeljito napraviti svoj posao. Na fiksnim platformama poput Amige i Playstationa osrednji rad nikad nije mogao proći. Možda Insomnia Software konačno uspije na taj standard dovesti i PC.

Igrivost je predugo trpjela zbog neukusne demonstracije nove tehnologije, i mi to kanimo promijeniti. Na primjer, DVA engine posjeduje izrazito napredno osvjetljenje, ali u našoj igri nećete vidjeti pretjerano zasićenje scena samo zato da bi se to pokazalo. Očekujte ulaz u svijet stvaran poput pravog života i umjetnički stiliziran poput najboljeg filma. Uživajte...

Jim Malmros, glavni programer, Insomnia Software

FINAL FANTASY 8

PlayStation NAJAVA

Iako ne razumijem japanski, morao sam pogledati tek izašlu, japansku inačicu ove igre. Možda nisam trebao jer mi je sada još više žao što europska neće stići još nekoliko mjeseci

NAJAVLJUJE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Square
IZDAVAČ	Square
PLATFORME	PSX
IZLAZI	?

KADA je prije nekoliko tjedana u Japanu izašao Final Fantasy 8, redovi ljudi koji su čekali na njegovu kupnju protezali su se ulicama. Amerikanci su, kao i u drugim sličnim slučajevima, uvezli nešto japanskih primjeraka ne bi li skratili čekanje na američko izdanje koje se treba pojaviti tijekom jeseni. Kako se inačica za naše podneblje još ne nazire, potrudio sam se nabaviti japansku - da barem pogledam kako izgleda, kad već ne mogu igrati s razumijevanjem.

Izgleda super! Jaka točka igre FF7 bila je grafika, a tako je i ovdje, s tim što je svaki detalj poboljšan ako ga je bilo moguće poboljšati. Likovi konačno više nisu smiješne karikature (i, što je važno, izgledaju jednako u igri, borbama i animacijama), nego izgledaju realno, što je rezultat uporabe motion-capture tehnike. Ista je tehnologija primijenjena i za kreiranje mnogih drugih vizualnih dijelova, što cijeloj igri daje veću dozu realnosti omogućujući i starijim igračima, kojima je crtić-stil FF7 bio neozbiljan, bolje uživljavanje u igru. Slike bi vam trebale pojasniti o čemu govorim, ali ipak ne predstavljaju igru dovoljno dobro – treba ih vidjeti u pokretu. Naime, animacija likova je ovaj puta dovedena do granice savršenstva – pokreti u borbi, trčanje pa čak i plesanje toliko su životni da biste mogli pomisliti da gledate film sa živim glumcima (možda malo pretjerujem, no vidjet ćete i sami). Zvučni dio je kvalitetno urađen, no pomalo je "tanak" tijekom animacija, što može stvoriti dojam da gledate nijemi film – više digitaliziranog govora bi dobrodošlo (mada japanski ne razumijem).

PRIČA DJELO KRASI

Japanska inačica znači tekst na japanskom, no, srećom, postoji internet, gdje je tematika igre detaljno opisana. Igra govori o skupini mladih pitomaca elitne vojne akademije koji dobivaju svoj prvi zadatak. To što su likovi neiskusni tinejdžeri ne znači mnogo – stvari koje će im se događati nisu nipošto djetinjaste ili nezanimljive, a njihova će se kratka misija pretvoriti u avanturu koja će obuhvatiti prostor cijelog planeta (po nekim nagovještajima naslućujem da će izaći iz njegovih granica). Ovaj put kroz igru se provlači i ljubavna priča, a kako je važnih likova mnogo manje nego u FF7, oni su detaljnije ocrtani – ako je vjerovati programerima na riječ. Način kretanja u velikoj je mjeri preuzet iz prijašnjeg nastavka, s prerenderiranim (ili motion-capturiranim – kako kada) pozadinama po kojima se kreću likovi. Borbe su također slične prijašnjima, iako je sustav čarolija i "materie" zamijenjen nečim što se zove "guardian spirits" i predstavlja spoj između dodatnog lika i prijašnjih summoning čarolija. Od mini igara koje su bile uključene u FF7 (Chocobo race, taktička borba ...), ovdje je ostala samo nekakva kartaška igra (barem ja nisam vidio ostale), koja će razveseliti ljubitelje "Magic: the Gatheringa". Karte skupljate na različite načine, a one osvojene možete zamijeniti za posebne predmete, što je zanimljiv način povezivanja mini igre s glavnom igrom. Kada smo kod predmeta, jedna će vas činjenica iznenaditi – nema kupovanja oružja i oklopa. Likovi imaju svoje oružje koje se tijekom igre može nadograditi, čini se da su njihovi glavni aduti guardian spirits i druge sposobnosti pa oklopi nisu ni potrebni. Još jedno pojednostavljivanje RPG elemenata je dobivanje novih nivoa nakon svakih 1000 iskustvenih bodova, a svaki ubijeni neprijatelj donosi istu količinu njih. Mada će ovo pojednostavljivanje vjerojatno razočarati "tvrdokorne" RPG fanove, treba odigrati igru (s razumijevanjem!!) barem do pola da bi se moglo prosuditi je li time užitak igranja povećan ili smanjen.

FF8 je mnogo "ozbiljnija" igra od svog prethodnika, no to joj ne umanjuje šansu da postane još većim hitom

Eto, to je bio prvi pogled na FF8. Ako mu je priča uistinu tako zanimljiva i "ozbiljna" kao što to tvrde Squareovci u svojim reklamama, mogao bi opravdati sva četiri (da 4!) CD-a na kojima dolazi. Tehnička dorađenost, a posebno vizualni dojam svakako će mu osigurati mjesto među najigranijim Playstation igrama ove godine.


Toyota – mali japanski monstrum velikog apetita


Samo neki od dvadeset podržanih automobila

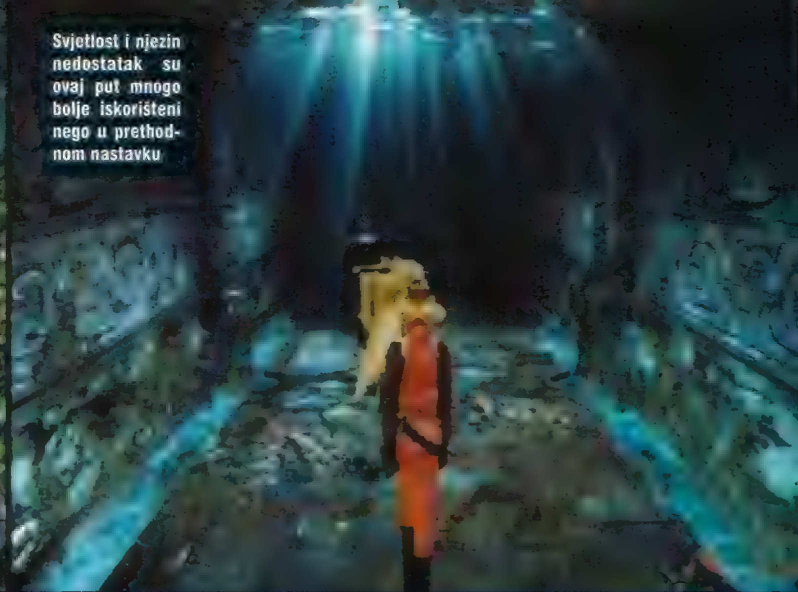

Podržite Golfove sponzore. Kupite minidisc i slušajte Grašu ili Majke tijekom vožnje


Vozači, poklanjamo vam virtulni raj. Nemojte pretjerati, bit će vam zlo


Snijeg, noć, magla – samo za profesionalce



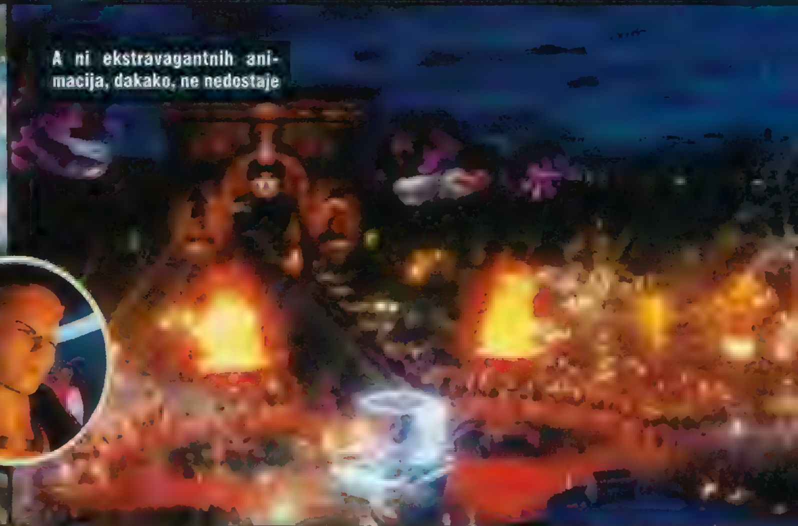
Miran Zen-vrt otkriva japansko podrijetlo igre



Svjetlost i njezin nedostatak su ovaj put mnogo bolje iskorišteni nego u prethodnom nastavku



Ne, ovo nije animacija, to je dio igre



A ni ekstravagantnih animacija, dakako, ne nedostaje



INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 99

Collin McRae će pasti!

AJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO	
…OBAC	Actualize
…AC	Europress
…ORME	PC
…	Proljeće 1999.

MOŽETE li zamisliti život u …em nešto usavršavate desetljeći…a? Europress razvija simulacije automobilskih utrka već 15 godina. …jviše uspjeha požnjeli su upravo …ojim Rally serijalom koji se prodao … više od 1000 000 kopija. Ova najava …svećena je kruni njihove karijere, …ernational Rally Championshipu …

…oš na ECTS-u '98 Rally 99 je podi… …eliku prašinu. Ukratko, igra je …lala toliko nevjerojatno da je bila …će spominjana tijekom cijelog … Bio je to prvi reli koji je imao …enu fotorealističnu grafiku, briljantne …ture, potpunu slobodu kretanja, a sve …a je bilo nevjerojatno igrivo, …mo i, naravno, luđački brzo. U … je bila tajna? Odgovor je jednostavan. Težilo se savršenstvu, što se u ovoj igri očituje u svakom detalju.

Za početak, brojevi. U igri ćete moći voziti 20 različitih automobila na 36 nivoa. Na raspolaganju vam je 600km simuliranih cesta kojima šibate po svim vremenskim uvjetima, po kiši i snijegi, po ledu i blatu. Mnogi će pozadinski objekti (vjetrenjače, vodopadi idr.) biti animirani, što također pridonosi već nabrijanom osjećaju realizma. Kako bi ceste bile potpuno vjerne stvarnosti, za svaki je nivo potrošeno mnogo filma i videovrpce, a poslije je sve precizno rekonstruirano. Niste voljeli brisati ploču u školi? Kako li je kamerom snimati 600 kilometara ceste?

Jedno od najvećih ograničenja igara sličnog žanra bili su tzv. 'nevidljivi zidovi', odnosno granice na rubu ceste preko kojih vaše vozilo jednostavno nije moglo prijeći. Dok je u simulacijama sofisticiranih vozila to još možda i prihvatljivo, u simulacijama reli utrka to je velik nedostatak. Zbog toga će vam Rally 99 pružiti mogućnost da slobodno vozite po njegovim nivoima i nagutate se blata koliko god vam srce želi. Uostalom, ako ne možete uletjeti u grabu, nije ni zabavno, ha? No nemojte me krivo shvatiti, sloboda kretanja se ne svodi samo na raznoliko slijetanje s ceste. U ovoj igri na početku svakog nivoa imate točno određen cilj, a kojim ćete putom do njega doći vaša je stvar. Eto, takav realizam tražimo.



> **"Rally 99 daje dojam stvarnosti zato što je stvaran. Mi jednostavno modeliramo svijet oko nas, što znači da će proizvod biti isto takav. To je najlakši način!'**
>
> **Shaun Southern**, *programer, Actualize*

Način na koji su simulirani automobili posebna je poslastica. Uključeno je sve. Posebno je razrađena simulacija štete na vozilu te interakcija s okolišem i ostalim automobilima (npr. gore spomenuto blato i snijeg nakupljat će vam se na karoseriji dok vam se blatobrani ne deformiraju). Sva četiri amortizera na vozilima su posebno simulirana. Rezultat toga je izrazito realistično ponašanje automobila i u vožnji i za vrijeme sudara. Valja naglasiti da se taj model ne ponaša isto, sve ovisi o odabiru vozila. Svaki automobil ima druge statistike ponašanja prilikom prevratnja, poskakivanja pri udarcima i izgleda nastale štete, i prema tome se i ponaša. To se odnosi i na 3D unutrašnjosti vozila, koje su zahvaljujući uloženom trudu (sveukupno nekoliko tisuća fotografija, te precizni podaci o svim dimenzijama karoserije za svaki automobil) savršeno rekonstruirane Ne zaboravimo spomenuti ni mogućnost pogleda s mjesta navigatora kome je glas za ovu igru posudio svjetski prvak u reliju Derek Ringer.

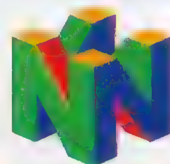
I za kraj nekoliko važnih tehničkih specifikacija. Igra će rabiti 24-bitnu boju, što znači da će vam vjerojatno biti potrebna neka od jačih AGP 3D kartica. Podržani procesori su Pentium 3 (!) i AMD K6-2, i možete biti sigurni da će ova igra iz svog tog hardvera iscijediti i posljednji MHz. Silni realizam ima svoju cijenu, no za doživljaj koji će Rally 99 ponuditi, mnogi će je platiti.



GAME BOY
COLOR
Nintendo



GAME BOY COLOR
u džepnom formatu nudi super grafiku
u super žarkim bojama (56 od 32.000 čak i istovremeno),
koje se prezentiraju u bojama: cool grimizno-ljubičastoj, u bistro
purpurnoj, malina crvenoj, tirkiznoj, žutoj i neon zelenoj boji. Do kraja godine možeš
odabrati izmedu 100 fantastičnih Game Boy Color igara. Svi do sada objavljeni
Game Boy naslovi mogu se igrati u boji na novoj, super, mega cool konzoli!



STADLBAUER
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
NINTENDO64



NINTENDO64
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
Star Wars i Zelda isključivo
za Nintendo 64





ZELDA
OCARINA OF TIME





NINTENDO64
ZELDA
OCARINA OF TIME

SAMO U HACKERU



RECENZIJE

EA Sports je na prepad osvojio još jedno područje u sportskim simulacijama u kojem nije bio prisutan: simulacije moto-ra. Ovaj put su posao odradili vrlo studiozno jer se radi o naslovu kojeg krase sve poznate odlike igara koje izlaze iz studija EA Sportsa. To je samo jedan od naslova kojeg vam predstavljamo na nekoliko desetaka stranica koje slijede.

	2/99	1/99	Ime igre	Platforme
–	1	1	**Metal Gear Solid** KONAMI	PSX
▲	2	5	**FIFA '99** EA	PC/PSX/N64
▲	3	6	**The Rugrats** THQ	GC/PSX
▼	4	3	**A Bug's Life** DISNEY	PC/PSX
▼	5	2	**South Park** ACCLAIM	N64/PSX
▶	6	-	**Tomb Raider 2** PLATINUM/EIDOS	PC/PSX/AC
–	7	7	**Rollercoaster Tycoon** MICROPROSE/HASBRO	PC
▼	8	4	**Premier Manager '99** GREMLIN	PC/PSX
–	9	9	**Star Wars: Rogue Squadron** NINTENDO/LUCAS ARTS	PC/N64
▶	10	-	**Brian Lara Cricket** CODEMASTERS	PC/PSX

RECENZIJE



PLAYSTATION

1	1	**Metal Gear Solid** KONAMI
2	3	**The Rugrats** THQ
3	2	**A Bug's Life** DISNEY/SONY
4	4	**FIFA '99** EA SPORTS
5	6	**Roll Cage** PSYGNOSIS

NINTENDO 64

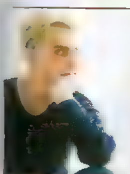
1	-	**FIFA '99** EA SPORTS
2	1	**South Park** ACCLAIM
3	2	**Star Wars: Rogue Squadron** NINTENDO
4	-	**Mario Party** NINTENDO
5	3	**Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO

PC CD-ROM

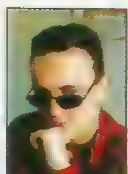
1	1	**Rollercoaster Tycoon** MICROPROSE/HASBRO
2	2	**Superbike World Cham.** EA SPORTS
3	-	**Brian Lara Cricket** CODEMASTERS
4	3	**Sim City 3000** MAXIS/EA
5	7	**Half-Life** CENDANT

TKO SMO MI?

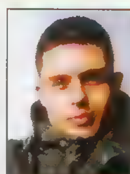
Redakciju Hackera čini uigrani tim mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za poslodavca. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



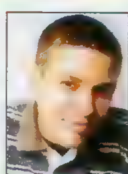
CHRIS
[illegible] najboljeg časopisa za [illegible]jek s tisuću i jednom [illegible]jek kriv i odgovoran [illegible]prkos pressingu, Chris [illegible]eze izvršava s iznimn-[illegible] i odgovornošću. [illegible] filmove i PlayStation.



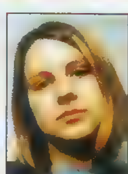
KREŠIMIR LAUŠ
Uvijek razočaran (pre)brzim zastarijevanjem PC tehnologije. Krešo u posljednje vrijeme previše psuje i prigovara, no to se ovaj mjesec nije odrazilo na njegove litrarne sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama



DAMIR "B" RUKAVINA
Kontroverzni Damir Rukavina je raspalio "narodne mase" svojom ocjenom Starcrafta od 80% pri kojoj još uvijek, kako kaže, ostaje. Kao što se moglo naslutiti, reakcije "širokih narodnih masa" na njegovu recenziju Brood Warsa su još žešće



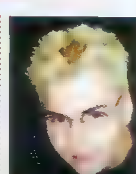
MISLAV MATAIJA
Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama i voli se slikati.



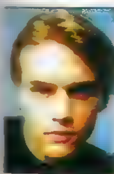
KRISTINA JEREN
Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.



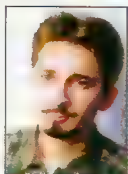
IGOR "LEO" DUIĆ
Igor i dalje uživa zatrpan gomilom Thrustmasterovih igraćih palica. U međuvremenu, otkrio je da mogu poslužiti i za razne druge užitke, a kao i ostatak redakcije - i Dujkan se je "ponovio" sa Sonyjevom sivom kutijicom za interaktivnu zabavu



DARIO "X" RAKOVAC
Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama.



[illegible]TRIK "DVD" [illegible]ENCINGER
[illegible] smisao za praktično i [illegible]stavi svaki komad [illegible] koji mu dođe u ruke su [illegible]skrbili uređivanje svih [illegible]nka u Hackeru.



BERISLAV "BERO" JOZIĆ
Bero, šef PlayStationa u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



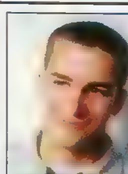
ALAN "NAPOLEON" GRAF
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke



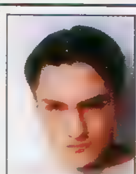
MIROSLAV "MIRO" PULJIZ
Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih, istina, u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojom škvadrom "visi" na FIFA-i



DAMIR ĐUROVIĆ
Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio



HRVOJE HERCEG
Nedavno unovačen. Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Srećom, Hrvoje je u časopisu "PSX" znatno povećao svoj stvaralački opus.



MARIO BOŠNJAK
Izgleda da Mario voli brze aute (i lijepe žene) jer je i u ovom broju dobio na testiranje taj žanr igara. Nakon početnog razdoblja, Mario je uistinu zaslužio da postane stalnim članom naše ekipe.

Brzo kao metak!

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

PREPORUKA MJESECA

Electronic Arts je svojoj bogatoj sportskoj ponudi pridodao prvu službenu simulaciju motociklističkih utrka



Pretjecanje je umjetnost koja traži veliku koncentraciju i osjećaj za pravi trenutak

Prolasci zavoja iz prvog lica pružaju vam jedno sasvim novo iskustvo u utrkivanju

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

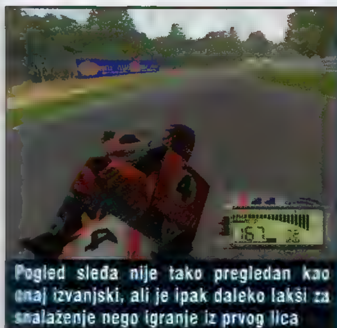
PROIZVOĐAČ	Milestone
IZDAVAČ	Electronic arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 MB, 4 MB 2D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

SUPER*bike* je izvrstan primjer dobrog poslovnog poteza. Ova vrlo iščekivana igra koju je razvijao talijanski *Milestone* trebala se na tržištu pojaviti pod okriljem *Virgin Interactivea*. No, kako je u rujnu prošle godine Electronic Arts kupio neke njegove dijelove, uključujući *Westwood Studios*, tako je "igrom slučaja" dobio i ekskluzivna prava na objavljivanje ove igre. Kako je riječ o prvoj licenciranoj igri koja uključuje službene staze, ekipe i vozače, ali i izvrstan engine i prezentaciju, *Electronic Arts* je ovaj put samo dodao kozmetiku pobravši slavu i iskupivši se za nedavni fijasko s *Moto Racerom 2*.

Iako mi utrke motorima nisu nikada predstavljale pojam najboljeg od najboljeg u auto-moto sportu, lagao bih kada bih rekao da me istodobno nisu i impresionirale. Vjerojatno su mi "najgori" trenuci uvijek bili oni u kojima vozači ulijeću u zavoj naginjući se gotovo do razine zemlje, kada se čovjek jednostavno mora zapitati- pa kako ne padnu? Fiziku na stranu, meni i sličnima, koji ne vjerujemo ničemu što ima manje od četiri kotača, takvi su prizori dovoljni da bismo osjetili strahopoštovanje prema onima kojima je to sasvim normalna stvar. Koliko se god zastrašujuće činilo, uvijek postoji nešto u čovjeku što ga tjera da se suoči sa svojim strahom i okuša se u takvoj vratolomiji. Naravno, u stvarnosti nema te sile koja bi me na to natjerala, ali u kompjutorskoj igri - zašto ne? *Superbike World Championship* na jedinstven način pruža mogućnost da i sami upoznamo brzi svijet motociklizma. On ima sve elemente koji ga čine najboljim predstavnikom cijelog ovog žanra. Grafički je savršen, realnošću osjećaja i snagom umjetne inteligencije više nego dobar, a ima i službenu licencu, što mu daje



Okoliš svake staze je autentična baš kao i ona sama. Pogledajte samo kolika je pozornost posvećena detaljima kao što su reklame na vozaču i oko staze



Pogled sleđa nije tako pregledan kao onaj izvanjski, ali je ipak daleko lakši za snalaženje nego igranje iz prvog lica



Najkonfuznija situacija je svakako start. Ako kroz prve staze prođete uspravno, onda su vam izgledi za ostatak trke sasvim solidni

USPOREDBE RADI...

Na službenom web siteu Svjetkog prvenstva u Superbikeu možete pronaći pregršt zanimljivih, a možda i korisnih informacija o vašim omiljenim vozačima, njihovim timovima i o utrkama. Kako će ovogodišnja sezona odmicati, bit će tu sve više podataka koji će nedvojbeno privući vašu pozornost, i omogućiti vam da usporedite svoje rezultate s onima stvarnih vozača.



Site je vrlo pregledan i bogat podacima.

"Ako je brzina ono što tražite, našli ste pravu igru!"

pravi "štih". Općenito, već na prvi pogled možemo zaključiti da je ovo oš jedan " pogodak u sridu" *Electronic Artsa*!

IZVEDBA ZA PET PLUS!

Kada god opisujem neku trkaću gru, uvijek se zapitam što tu uopće može biti novo? U svakoj imate određen broj novih staza, vozila i, navodno, bolji fizikalni model. Što se potonjeg tiče, pomaci i unapređenja su toliko sitni da ih je vrlo teško osjetiti i kvantificirati, a staze i vozila ovise o vrsti utrke, tako da zapravo i nema noviteta. Ipak, ono čime nas proizvođači svaki put znova oduševe je sve bolja i kompleksnija grafika te osjećaj brzine koji se danas bez po muke može mjeriti s pravom utrkom. Iz tog razloga, prvo čemu ću u ovom opisu posvetiti pozornost bit će upravo izvedba. Što se grafike tiče, komentari su suvišni. Igra izgleda izvrsno. Staze su vrlo precizno skinute i prilično bogate okolnim objektima. Motori su izvrsne modelirani. Zanimljiva je činjenica da su u Superbikeu po prvi puta modeli vozača potpuno odvojeni od motora. U dosadašnjim igrama vozač i motor bili su jedinstvena cjelina, što je izgledalo nekako beživotno, ovdje to nije slučaj - primijetit ćete kako se vozačevo tijelo mekano i realno giba, kako mu se glava naginje u zavoju, pogotovo kada dođe do sudara ili pada; tada vozač leti na sasvim drugu stranu - i svaki se objekt ponaša potpuno neovisno. Taj se efekt dobro može primijetiti igrate li iz prvog lica. Jedan od mogućih pogleda je kroz virtualni kokpit, gdje se, vrlo primjetno, vaše vidno polje mijenja različito od orijentacije motora pa vam komandna ploča, naoko, stalno bježi. Igrati još možete tako da gledate preko statičnog kokpita (poput zračnih simulacija), zatim možete birati pogled sleđa ili pak udaljeni pogled sleđa koji preporučujem svim početnicima jer tako dobivaju najbolju sliku o tomu što se zbiva na stazi. U svakom slučaju, čuvajte se virtualnog kokpita jer se tu vrlo zorno vidi grozota naginjanja u zavoju kada vam motor u potpunosti zaklanja pogled pa stvarno nemate pojma kuda idete. Što se pak osjećaja brzine tiče, moram vas upozoriti da je igra iznimno brza. Na osrednjem P2 računalu s 3D podrškom jednostavno leti. Vrijeme reakcije pred zavojem je vrlo kratko i treba vam dosta vježbe da biste se nosili s konkurencijom već na prvom stupnju težine. Osjećaj realnosti je teško opisiv jer tko je od nas ikada vozio takav motor? Ja svakako nisam, ali koliko mogu procijeniti prema ulascima u zavoje, držanju piste i osjetljivosti na komande pri različitim brzinama, motori se dosta dobro ponašaju. Osjećaj realnosti pojačava stvarno dobar force feedback efekt koji vas prati tijekom cijele vožnje, a ne samo u određenim situacijama. Primjerice, palica će trznuti pri svakom mijenjanju brzine, pružati otpor u jakim zavojima, a da ne spominjem sudare i prelaske preko rubnjaka ili trave. Osjećaj je stvarno dobar i kada sve opisane elemente povežete u jednu cjelinu, možete zaključiti da je riječ o vrlo kvalitetnoj prezentaciji motociklističkih utrka.

ŠTO ZNAČI SLUŽBENO?

Službena licenca svakoj trkaćoj igri uvijek daje onih dodatnih par postotaka. Svi se mi više volimo utrkivati s pravim asovima, na pravim motorima, a ništa nebitnije nije ni spoznaja da vozimo po jednoj od stvarnih staza jer svoj učinak možemo uspoređivati sa stvarnim rezultatima, pa nas veseli kada znamo da smo "bolji". Nema dvojbe da će velik dio publike odabrati ovaj naslov samo zato da bi postao dijelom Ducatijeve pobjedničke momčadi i utrkivao se s imenima poput Carla Fogartyja ili Johna Kocinskog. Štoviše, jedan od jamaca kvalitete ove igre je upravo Ducati, čija je ekipa prošle godine osvojila naslov prvaka i to baš s

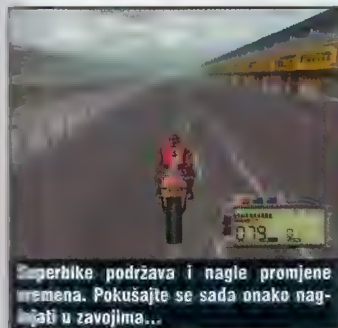


ELECTRONIC ARTS I ALGORITAM...

... predstavljaju vam lokalizirano izdanje Superbike World Championship. Da, istina je. Superbike je još jedan od naslova koji će na policama trgovina osvanuti u hrvatskoj kutiji s uputama i priručnicima na hrvatskom jeziku. Ovime još jednom treba odati priznanje Algoritmu koji je na ovaj način zadao još jedan težak udarac piratima. Niža cijena i hrvatska oprema... Legalno se ipak isplati!


Spektakularni padovi praktično su zaštitni znak Superbike utrka. Naravno, ni u igri ih ne nedostaje


Modeli motora i vozača u ovoj su igri doista bez premca


Superbike podržava i nagle promjene vremena. Pokušajte se sada onako naginjati u zavojima...


Jedan od brojnih kadrova koji ovu igru približavaju kvaliteti televizijskog prijenosa

MOTORI SNOVA NADOHVAT RUKE

Evo kratkog opisa svih motora koje u igri možete voziti. Inače, standardno je kod EA Sports naslova da uz igru dolaze i brojni tehnički i statistički podaci, pa ovdje nismo previše ulazili u detalje. Mislim da će vam i ovo biti dovoljno da odjurite do najbliže trgovine softverom i raspitate se o Superbikeu...



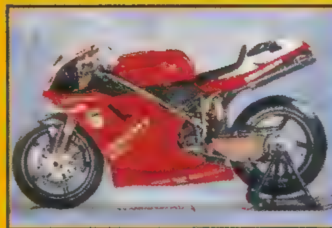
KAWASAKI ZX7R

Obujam motora	748 ccm
Snaga	150 KS
Max. brzina	N/A
Masa praznog motora	162 kg



HONDA RC45

Obujam motora	749 ccm
Snaga	160 KS
Max. brzina	300 km/h
Masa praznog motora	162 kg



DUCATI 916

Obujam motora	996 ccm
Snaga	154 KS
Max. brzina	293 km/h
Masa praznog motora	162 kg



YAMAHA YZF

Obujam motora	749 ccm
Snaga	160 KS
Max. brzina	295 km/h
Masa praznog motora	162 kg



SUZUKI GSXR

Obujam motora	749 ccm
Snaga	150 KS
Max. brzina	290 km/h
Masa praznog motora	162 kg

"Ušavši u zavoj, srce će vam jače zakucati!"

...gartyjem. Oni su aktivno sud-...vali u izradi igre pruživši diza-...erima sve potrebne podatke da ...se motori ponašali potpuno ...ealno. Konačan zbir predstavlja... autentične staze, i to svih ...anaest sa svjetskog prvenstva, i ...kipe s vozačima. Velika je ...ozornost posvećena detaljima ... su logotipi svih sponzora jasno ...ljivi na svakom vozaču i nje-...om motoru, a čak su i vrste ...eća uz stazu autentične. Što ... samog načina igranja tiče, dos-...na su vam dva osnovna moda. ... početnike, tu je akcijska utrka ... kojoj se možete razbijati i nat-...avati do mile volje, s tim da je ...lnost svedena na minimum. S ...uge strane, za poznavatelje tu ... pravi simulacijski mod koji vas ...li na put oko svijeta kroz dvanaest staza. Tu ništa nije prepušteno slučaju, a konkurencija ne oprašta ni najmanju pogrešku. Ovdje će na svoje doći svi oni koji uživaju u preciznom namještanju vozila i maksimalno realnom osjećaju vožnje. Svaka se ovakva utrka sastoji od tipičnih slobodnih treninga, kvalifikacija, zagrijavanja i same utrke, naravno. Tijekom priprema, možete iskušati sve moguće postave motocikla, da biste za utrku bili spremni i najbrži, a po volji možete igrati pojedinačnu utrku ili prvenstvo. Za kraj, tu je i multiplayer koji omogućuje najviše osam igrača odjednom, i to putem interneta, te preko lokalne mreže ili modema. Standardno, ali jednako kvalitetno kao i svi ostali elementi igre.

Superbike World Champion-ship je ono što smo čekali. Apsolutno realna ili, pak, samo zabavna simulacija motociklističkih utrka s nevjerojatnom grafikom i brzinom koja nam itekako može dočarati osjećaj prave vožnje. Iako je igra prije svega namijenjena ljubiteljima motora, nesumnjivo će naći svoj put i do svih drugih poklonika brzinskih sportova. Nevezano za temu, možda će vas zanimati činjenica da je Electronic Arts nedavno potpisao ugovor s Berniem Ecclestoneom o ekskluzivnim pravu na razvoj budućih simulacija Formule 1, a već su stigle i prve najave da sportski odjel ovog softverskog giganta priprema FIFA tip Formule 1. Ako se barem donekle može suditi po Superbikeu, onda nas od Electronic Artsa uskoro čeka-ju još ljepša iznenađenja. ◄

ALTERNATIVNO

MOTOCROSS MADNESS
Ova izvrsna Microsoftova simulacija pokazat će vam kako to izgleda kada pistu zamijene blato i kaljuža.

MOTO RACER 2
Electronic Artsov promašaj godine. Pokušaj miješanja krosera i trkaćih motora urodio je prilično gorkim plodom, ali ako ste raspoloženi za arkadnu igricu ili vas veseli vlastoručno kreiranje staza...

OCJENA

Bez zamjerki! Definitivno najbolja motociklistička igra na tržištu.

90%

Treća sreća?

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3



Oprostite, gospodo, biste li htjeli izvršiti kolektivno samoubojstvo da ne moramo trošiti kamenje na vaš zid?

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	3DO
IZDAVAČ	New world computing
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 64MB, 17incni monitor
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	MACROBUTTON NoMacro (LAN, modem, Internet, split-screen itd.)
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HEROES 1 I 2
Što da vam pričam, kad vam je već sve jasno

HEROES of Might and Magic 3!? Dakle, sad ga stvarno pretjeraše! Ljudi dragi, gotovo svaka druga igra koja pristigne na recenziju u naše uredništvo, za sobom vuče i neki brojčani sufiks. Dosada su te brojke uglavnom bile dvojke, ali se u posljednje vrijeme te vrijednosti povećavaju. Nastavci su postali prava pošast, gotovo novoizmišljeni igraći žanr, i kako onda da ja objektivno recenziram ovaj proizvod i pritom zadržim zdrav razum? Možda bih si trebao utuviti u glavu da je Heroes 3 vrlo dugo očekivani nastavak koji bi morao biti vrijedan moje pozornosti već zbog odlične reputacije i ustaljenog statusa prethodnika. Uostalom, konačno smo dobili pravog nasljednika te legendare fantazijske turn based strategije za razliku od prošlokvartalnih add onova i golden editiona. Je li se čekanje isplatilo i jesmo li doista dobili nešto potpuno novo, kao što ćete vidjeti, ipak ostaje upitno.

STORY SO FAR...

Nadam se da nikomu nije potrebno objašnjavati što je i kakva je igra bila Heroes2, jer su se oko nje lomila mnoga koplja i čuli mnogi komentari. No ipak, za svaki slučaj. Heroes duologija, sa svim dodatnim misijama, oduvijek je bila vrlo kontroverzna hrpa turn based mitskih strategija čija je kontroverznost ležala upravo u činjenici da se igrala na poteze, a ne u realnom vremenu. Taj je prilično zastarjeli način igre mnogima bio dovoljan da s gađenjem okrenu glavu od Heroja i posvete se nečem žešćem, po mogućnosti u real time sferi. No Heroesi su ipak uspjeli prikupiti grupu fanatičnih sljedbenika koji su dane i noći provodili pred ekranom namjeravajući skupiti dovoljno resursa za samo još jedan upgrade ili novi nivo čarobnog tornja te spokojno otići na spavanje. Spavanje je redovito bilo odgođeno polubudnim maglovenjima scena iz igre, ali što se moralo, nije bilo teško. Znam o čemu pričam jer sam i sam bio jedan od takvih. Upravo su ti ljudi, u iščekivanju nastavka, odigrali sve kampanje i single misije koje je nudila dvojka (i svi dodaci) vječno maštajući o tome kako će to tek izgledati u trojci. Svaki objekt na mapi, svaki lik i čudovište trajno su im se urezali u mozak, a međusobna hvaljenja tipa "čovječe, nabio sam magic power na 14" nisu bila

RESTORATION OF ERATHIA

Ako vam već na spomen mača i čarolija zatitra srce, od ovoga bi mogli dobiti infarkt



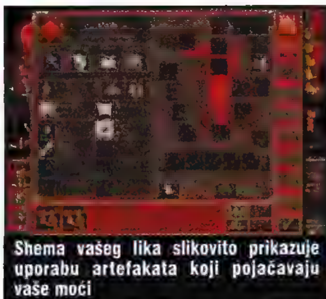
Borba je potpuno ista kao u Heroesu 2. Je li to dobro ili loše, ovisi o vama



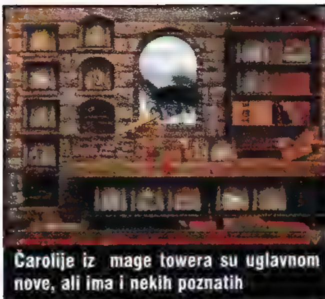
Obratite pozornost na dotjerani efekat visokog morala koji omogućava dodatan turn



Ovakva grafička detaljnost moguća je tek pri višim rezolucijama



Shema vašeg lika slikovito prikazuje uporabu artefakata koji pojačavaju vaše moći



Čarolije iz mage towera su uglavnom nove, ali ima i nekih poznatih



Detaljnost mape te bogatstvo artifakata i detalja jednostavno je nevjerojatno

nimalo neobična u takvom društvu. Upravo je takvim ljudima i namijenjen ovaj tekst, mrzitelji Heroja već su ionako okrenuli stranicu.

TREĆE PA MUŠKO?

Ajmo sad krenuti s mojim impresijama... Početni dojam koji me obuzeo kad sam prvi put pokrenuo trojku bio je euforija i radost. Naime, dugo očekivane FMV animacije koje tako dobro pridonose atmosferi konačno su bile tu. Uistinu visokokvalitetna smacker animacija fino će vas napaliti na igru i uvući u njezin mistični svijet. Osim što je atmosferična, konačni je dokaz da se na PC-ju mogu napraviti višestruko kvalitetniji filmići nego na Sonyjevom čedu (800*600 u 16bita i 25FPS-a). Nakon odličnog uvoda dočekala me fenomenalna MP3 glazba, čija je kvaliteta i orkestralnost zaštitni znak cijelog serijala. Došlo je vrijeme za početak igre. Već u fazi biranja likova i početnih gradova bilo je vidljivo da je cijeli interface brižno dorađen i nešto kompleksniji nego u dvojci. Osim što je oku ugodniji i stilski dotjeraniji, sadrži mnoštvo dodatnih opcija o kojima zbog ograničenog prostora ne možemo mnogo reći. Što se tiče osnovnih modova igre, i dalje su zadržane kampanje, ovaj put njih šest, a svaka ima posebnu priču, animacije i likove. Tu su također i vrlo brojne single misije koje će vam dobro doći kao vježba prije nego što se uputite u sveopći rat. I ovdje je multyplayer vrlo kvalitetno podržan, i uglavnom nepromijenjen. Stupivši konačno u samu igru, dočekat će vas poznata slika i raspored njenih elemenata. I dalje je sve poznato; slijeva je mapa, a na drugoj strani ekrana svi potrebni "alati" za baratanje likom, resursima i gradovima. Jedina bitnija novina samog igračkog sučelja je ta da je inventar vašeg lika ovaj put prikazan kao u pravim FRP-icama, na stilskoj figuri ljudskoga tijela. Taj detalj možda i nije pretjerano koristan, ali svakako pridonosi "autentičnosti". Osim tih osnovih stvari, za oko će vam najprije zapeti nevjerojatna grafička detaljnost svijeta kojim se krećete, što prije svega možemo zahvaliti činjenici da igra radi u 800*600 rezoluciji i 16-bitnoj boji. Ako ste mislili da su u Heroesu 2 autori iskazali maksimum pedantosti i minucioznosti, Heroes 3 će vam dokazati da ste u krivu. Svaki i najmanji element mape brižno je nacrtan i animiran, a sve biste detaljčiće vidjeli tek nakon višetjednog pretraživanja ekrana povećalom! Fenomenalno i nevjerojatno, u ovom su polju autori nadmašili sami sebe. Nadalje, gradovi, osnove vaše moći u kojima stvarate svoje vojske, također su dostigli grafičko-animacijsku perfekciju, baš kao i podanici



SVE JE KONAČNO TU!

Da bismo utažili vaše apetite, donosimo slike svih potpuno razvijenih gradova iz igre te pripadajućih kreatura koje se u njima "kote". Uživajte u slikama i konačno saznajte jesu li vaša maštanja o izgledu trojke bila u skladu s ponuđenom stvarnošću!





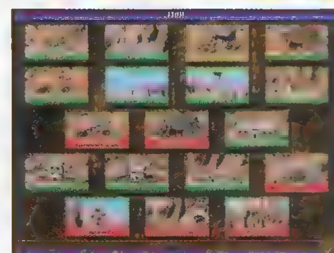
















Kao i sve drugo, i igrači interface je prilično dotjeran i osuvremnjen

Komentari tipa "Čovječe, nabio sam magic power na 14" neće biti nimalo neobični...

kojima upravljate. Svaki je grad svijet za sebe, s hrpom detalja i građevina koje možete nadograđivati po nekoliko puta, stoga ćete ih morati upoznati i naučiti njima pravilno baratati iako možda Heroese 2 znate napamet. Upravo je ta maštovistost i raznolikost zemalja, gradova i podanika ono što Heroese 3 čini dostojnim nastavkom. Sve skupa prati i odlična MP3 glazba karakteristična za svaki pojedini dio karte ili priliku (borba, boravak u gradu, šetanje po karti), što jamči dobru atmosferu. Sustav magija sada je još razrađeniji, a čarolije stvaraju vrlo primamljive grafičko-zvučne efekte. Zasad je, znači, sve na razini, ali, uvijek mora ono jedno "ali".

DEJA VU AGAIN!

Unosna priroda nastavaka kao takvih uvelike nagrđuje i Heroese3. Naime, osnovne su konceptualne postavke ostale nepromijenjene, jedina evolucija grafike i neke sitnije promjene neće biti svima dovoljne za odluku o kupnji ove igre. Sve je ostalo uglavnom isto, od kretanja po karti i susretanja različitih neutralnih beštija preko poznatog načina stvaranja vojski i njihove manipulacije pa do samih borbi koje se i dalje odvijaju na heksagonalnom polju u obliku turnova. Ne kažem da, osim grafike, nema ništa nova, npr. osim običnog, dodan je i podzemni svijet, vaš lik može kopati u potrazi za blagom na bilo kojem mjestu, tu je sva sila novih artefakata, čarolija, likova i gradova, ali sve to jednostavno nije dovoljno. Zašto? Zato jer bi čak i najfanatičniji igrači Heroesa 2 mogli osjećati odbojnost prema trojci saznavši da se moraju ispočetka upoznavati s novim stvarima u Heroes svijetu, a da će sam osjećaj i način igranja ostati manje-više nepromijenjen. No preko toga se možda i može prijeći zahvaljujući nekim pozitivnijim pomacima. Naime, ono što je u dvojci bilo prilično frustrirajuće- nesrazmjernost snaga pojedinih kreatura - ovdje je ispravljeno. Drugim riječima, najslabije jedinice sada su jače, a najjače nešto slabije, čime je postignuta fina ravnoteža koja omogućuje da prave vrijednosti u borbi konačno budu taktiziranje i strategijsko razmišljanje, a ne bezumno gomilanje jakih trupa. Osim toga, umjetna inteligencija je nešto pametnija - neće na vas bezveze naletavati s dvojicom seljaka i jednim patuljkom ako zna da su pod vašom komandom dvije "satnije" sivih zmajeva. Svi ti dodaci dobro su došli i olakšavaju igranje pa se ponekad zapitate zašto nisu bili implementirani i ranije. No sve su to tek konfekcijski bonusi bez kojih bi se dalo preživjeti, stoga se ne mogu oteti dojmu da se moglo, i moralo, promijeniti nešto iz temelja - ovako sve skupa sliči na ulaštenu, ispoliranu i našminkanu inačicu jedne te iste igre. Šteta. Na kraju, kao i obično, ipak ostaje pitanje isplati li se sve to ili vam je bolje na cijelu stvar zaboraviti. Veteranima ove trilogije teško da je i potrebna neka preporuka, njima je Heroes oduvijek bio nešto više od igre, gotovo način života. Onim drugima, pak, treba reći da je ovaj proizvod više od turn based strategije (čiji vas način poteza ne bi trebao odvratiti) prosječnog tipa, igra takve maštovitosti i fantazijskog kalibra koja kad vas jednom zgrabi ne pušta lako. Ako nikada niste igrali prijašnje nastavke, još bolje, jer možda je onda baš ovo trenutak da uplovite u čarobni svijet Heroja mača i magije i jednom zauvijek budete opijeni njegovom snagom i čarolijom.

OCJENA

Identičan način igranja kao i u prijašnjim nastavcima nikako mu ne ide u prilog

80%

Anarhija na kotačima!

ROLLCAGE

PREPORUKA MJESECA

***Psygnosis* je pokrenuo novu revoluciju trkaćih igara. Zaboravite na sva pravila i posvetite se čistoj, nesputanoj jurnjavi!**

Lider raketa pronaći će vas ma koliko brzi bili!

Yeeeehhaaaa! Eto vas kako letite i preokrećete se u zraku. U tipičnoj utrci to bi značilo kraj, u Rollcageu čim padnete na tlo – gas do daske!

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Attention To Detail
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Split Screen
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED 3
Konzervativnim trkačima što drugo preporučiti doli ovog klasika među arkadnim jurilicama.

WIPEOUT 2097
Iako PC inačica nije prošla najbolje, Wipeout je još uvijek legenda. Uostalom, riječ je o začetniku žanra futurističnog utrkivanja.

AKO pričamo o futurističnim utrkama, *Psygnosis* je prava legenda - ta je tvrtka svojim poznatim *Wipeoutom,* tako reći, stvorila taj žanr. Zbog *Wipeouta* su prodane stotine tisuća *Playstationa,* a i PC svijet je dobio svoju inačicu. Istina, ona nije postigla golem uspjeh jer su grafičke mogućnosti onadašnjih računala bile daleko iza konzola, no, danas se situacija korjenito izmijenila. *Psygnosis* je na tržište izbacio novu futurističnu jurilicu koja i na PC-ju leti jednako brzo kao i na konzoli, a izgleda za nekoliko mjera bolje. Riječ je o igri koja će potpuno promijeniti vaše shvaćanje utrka i utrkivanja, riječ je o *Rollcageu*!

O čemu je tu zapravo riječ? Zamislite utrku u kojoj nema granica. Nije bitno vozite li po zidu, ili stropu ili prolazite kroz zgradu. Vaše je vozilo neuništivo, juri brzinama od 500 km/h i nema te prepreke koju ne može savladati! Vozite svuda, radite što hoćete, a najvažnije je na cilj stići prvi. Originalno, zar ne? *Psygnosis* se, čini se, konačno probudio i vratio onome što najbolje zna.Dečki su *Rollcageom* dokazali da posao uistinu znaju. Igra je jednostavno fantastična. Brza je, eksplozivna i totalno kaotična. Obje inačice, i PC i PSX, izgledaju fenomenalno

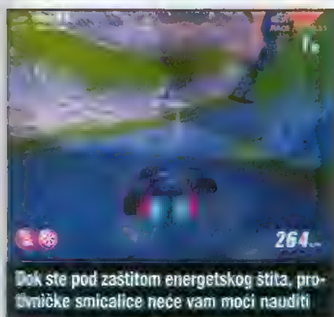


dosežući, dakako, sve limite današnje tehnologije. Konzolna inačica, koja je prva stigla do redakcije, oduševila me iznimno brzom i kvalitetnom grafikom koja izvlači maksimum iz *Sonyjeve* sive kutijice. No, ništa me nije moglo pripremiti za šok koji je nastupio kada se na mom računalu prvi puta zavrtio PC *Rollcage* u svom njegovom 3D ubrzanom sjaju.

JE LI TO STVARNO TAKO DOBRO?

Itekako! Zanemarimo li sve 3D efekte, force feedback i ostale "trikove" kojima nas programeri


Koliko ste se samo puta zabili u zid tunela i ni makac više? Sada jednostavno nastavljate voziti!


Dok ste pod zaštitom energetskog štita, protivničke smicalice neće vam moći nauditi


Protivnik ispred vas upravo biva uvučen u crvotočinu

želе zaprepstiti, ostaje vam čista, 100%-tna adrenalinska igrivost. *Rollcage* je konačno donio nešto novo. Brzina, lijepi autići, sve je to već viđeno i neimpresivno, no ubacite li u to jednu totalno otkačenu ideju kao što je "a što bi se dogodilo kad bi se vozilo popelo na strop?", eto vam *Rollcagea*. Igra vas jednostavno tjera na kojekakve vratolomije i ludosti koje, ubrzo shvaćate, nisu ni nemoguće ni lude. U *Rollcageu* nema ni pravila ni granica - sve je dopušteno, sve je moguće. U jednom trenutku jurite po dugom ravnom dijelu, ispaljujete dvije rakete ne biste li srušili okolne zgrade i protivnicima zakrčili put, da biste potom stigli do tunela, naglo skrenuli prema zidu, popeli se na strop, gdje se kriju novi power-upovi. Stigavši do kraja tunela, past ćete na pod, ali nećete se prevrnuti, pritišćete gas do kraja i jednostavno nastavljate dalje. To je prava stvar! Nema stereotipa, nema čak ni staze! Bit je ove igre u čistoj jurnjavi. Naravno, za takve utrke, moraju postajati i odgovarajuća vozila. Ta su mala čudovišta ime dobila po kavezu u kojem se vozač nalazi i koji rotira zajedno s vozilom ublažavajući udarce pri prevrtanju, i uvelike podsjećaju na one poznate autiće na daljinsko upravljanje koji se isto tako prevrću i voze s obje strane (otkud samo dizajnerima takva ideja?). Iznimno su brza: s lakoćom dosežu brzine do 500 km/h prijanjajući za cestu kao da su zalijepljena za nju. Velike im G-sile omogućuju vožnju po zidovima i stropovima, a čvrsta ih konstrukcija čini neuništivima. Sudar sa stijenom, izravan pogodak raketom ili trostruki salto u zraku samo će ih usporiti, ali čim se nađu na zemlji ponovno će krenuti punom snagom. Osjećaj vožnje takvim čudom postaje stvarno jedinstven. Razvojni tim je proveo cijelu godinu u optimiziranju i balansiranju njihovih performansi pa smo u konačnom proizvodu dobili lako upravljive i brze mrcine koje, vjerovali ili ne, djeluju poput stvarnih vozila. No, nije sve u brzini. Da bi vam olakšali/zagorčali život, dizajneri su u smjesu ubacili i set originalnih power-upova razasutih svuda po stazi. Bit će tu svega, od klasičnih ubrzivača pa do pametnih raketa koje traže vodećeg u utrci ili pak wormholea koji ulove ciljanog protivnika postavivši ga na vaše mjesto, a vas na njegovo. Tako utrka postaje pravom ratnom zonom: biti brži i bolji od protivnika zapravo ne znači ništa, treba biti podliji! Ako vozite konzervativno i držite se (smijeh) idealne trkaće linije... vratite se *Need For Speedu*!

KAKO TO IZGLEDA U PRAKSI?

Isto tako dobro. Naime, da je samo ideja dobra, a izvedba osrednja, ovaj bi opis završio na pola stranice. Ne, ne. Proizvođač *Rollcagea* ne zove se bez veze *Attention To Detail*! PC inačica igre je pravo remek-djelo. Već pogled na luda vozila koja jure prekrasnim krajolicima i stazama u visokoj rezoluciji oduzimaju vam dah. Refleksije na karoseriji, odbljesci eksplozija, dim koji vas okružuje, sve izgleda tako dobro da PSX izdanje pada vrlo

THE PLAYSTATION EXPERIENCE

Rollcage je istodobno izašao na PC i PSX platformama. Iako se ove dvije inačice teško mogu mjeriti, povučemo li paralelu na crti vrijednost - novac, vraćamo se na vječno pitanje. Naime, na PSX-u igra izgleda izvrsno. Iznimno je brza, možda čak i brža nego na PC-ju. Svjetlosni efekti su solidni, no ne mogu se mjeriti s onima kakve nam pružaju moćne 3D kartice. No, ako sve to stavite na stranu i promotrite stvar s gledišta igrivosti, tada gotovo i nema razlike. Pitanje koje se nameće je zašto ne igrati igru koja zajedno s konzolom stoji manje od 3D kartice? Danas kada smo toliko razmaženi da nas ni najbolja 3D grafika više ne impresionira, možemo se bahatiti s mogućnostima jednog igraćeg PC-ja, ali činjenica je da za puno manje novca možete dobiti jednako kvalitetno igraće iskustvo. Pogotovo u slučaju ovakvih igara koje su kao stvorene za konzole. Izbor igre ovisi o platformi koju posjedujete no, ne treba zaboraviti da je Wipeout sam prodao tisuće Playstationa. Možda će i Rollcage ponoviti ovaj uspjeh.

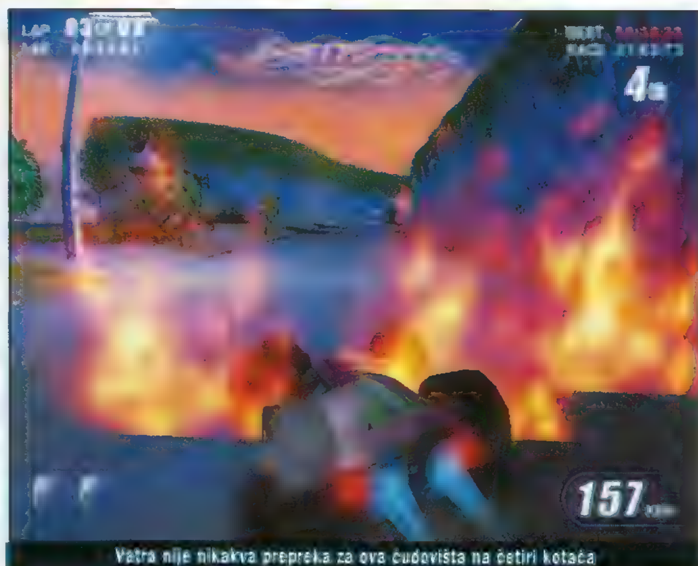

Nije tako sjajno kao PC-ju, ali nije ni za baciti

1 Eto crvotočine na PSX-u

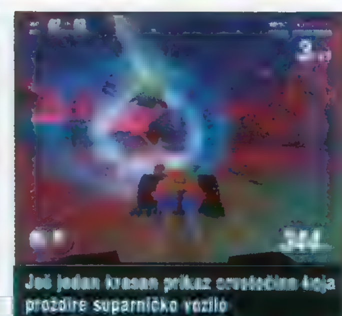
2 Niža rezolucija ne znači da eksplozije ne mogu biti efektne






Vatra nije nikakva prepreka za ova čudovišta na četiri kotača


Ovaj je svijet bivša rudarska kolonija - prepun tunela i skrivenih putova!


Još jedan krasan prikaz crvotočine koja proždire suparničko vozilo

Provezavši samo jednu stazu u Rollcageu, sve Formule i slične dječje igre past će u zaborav...

Western Digital Seagate MITSUMI DIAMOND Iomega ADAPTEC Microsoft CHERRY

Western Digital



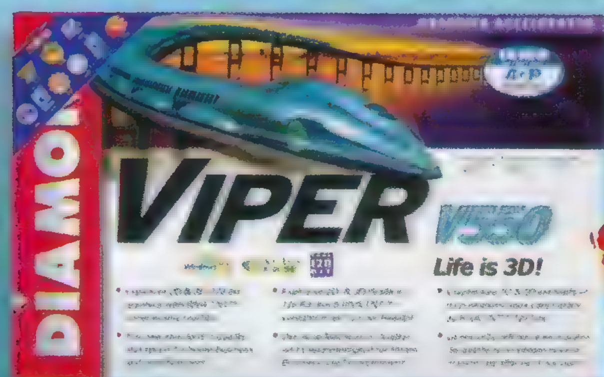
Izuzetan **20.4 GB Western Digital** tvrdi disk sa odličnim omjerom kvalitete, kapaciteta i cijene.

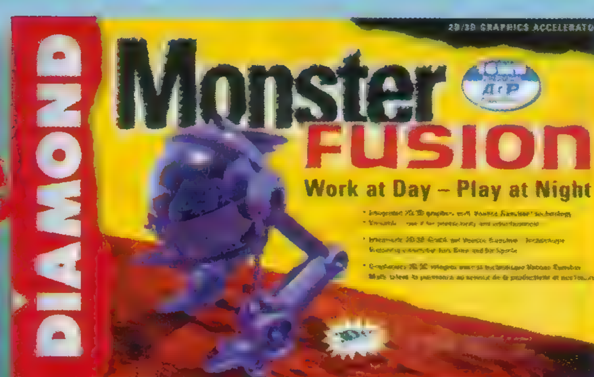


Seagate

Držimo i široku lepezu Seagate **SCSI i ULTRA ATA-EIDE** diskova.

GRAFIČKE KARTICE

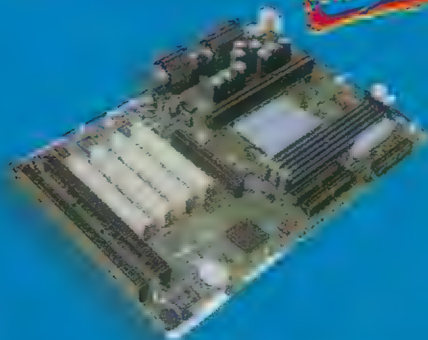




VIPER V550 i **MONSTER FUSION** pretvaraju vaš PC u pravu igraću konzolu. Sadrže sve najvažnije 3D grafičke funkcije, ali sada sa više snage nego ikada.

MATIČNE PLOČE

Veliki izbor matičnih ploča renomiranih proizvođača **Intel** i **QDI**.



CD ČITAČI I PISAČI

Bogata ponuda **Mitsumi** CD ROM uređaja kao i CD Recordera (rewritable)



PCX computers

Zagreb, Sokolgradska 28
tel./fax: 01 3097 402, 3097 801
e-mail: pcx@pcx.hr
www.pcx.hr

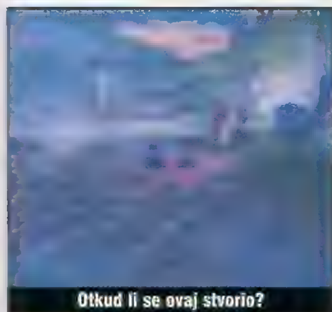


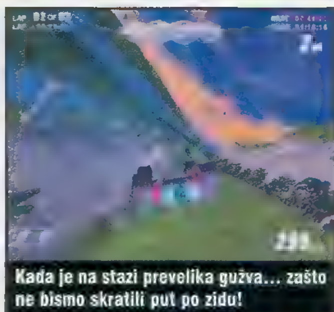
Maloprodaja u Zagrebu:

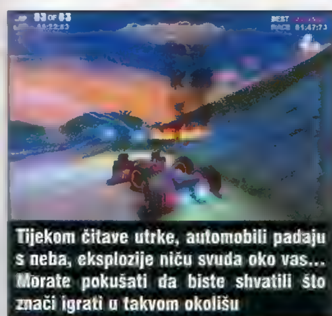
MATEMA PROMET, Ozaljska 11, tel.: 01 3098 485
EDINKOM, Križna 7, tel.: 6147 000
Z-EL CHIPOTEKA, Trg J. F. Kenedy 6, tel.: 2338 844



Pogledajte samo ove prekrasne efekte specijalnih oružja...


Otkud li se ovaj stvorio?


Kada je na stazi prevelika gužva... zašto ne bismo skratili put po zidu!


Tijekom čitave utrke, automobili padaju s neba, eksplozije niču svuda oko vas... Morate pokušati da biste shvatili što znači igrati u takvom okolišu



Vozila se , naoko, ne razlikuju, ali svako od njih ima izražene prednosti i mane koje su zorno prikazane dijagramom

Totalna ludnica u 360 stupnjeva!

ARSENAL PO MJERI!

Evo kratkog opisa svih power-upova koje možete pokupiti na stazama Rollcagea. Opisivati sva vozila nema smisla jer se ionako po izvanjskom izgledu malo razlikuju. Osim toga, u igri su vam vrlo zorno prikazane karakteristike svakog od njih. No, oružja su sasvim druga priča, u što ćete se brzo uvjeriti.

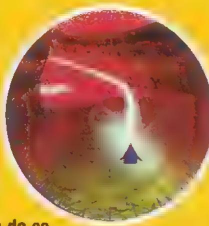
TURBO
Kratkotrajno povećava brzinu vozila. Idealan za pretjecanje na dugim ravnicama, ali pazite u zavojima jer bi se lako mogli naći u zraku



ŠTIT
Ime sve govori! Energetsko polje pružit će vam privremenu zaštitu od "elementarnih" nepogoda



LEADER RAKETA
Ovaj projektil traži vodećeg u utrci i pogađa ga. Jedini način da ga izbjegnete je pustite drugog vozača ispred sebe, pa da se on nađe na čelu utrke



DRILLER RAKETA
Ispaljuje tri projektila koji spiralno lete prema cilju. Oni mogu srušiti okolne objekte ili izbaciti protivnike s ceste



LOCK ON RAKETA
Može se ispaliti samo u smjeru u kome vozite, a pogađa drugo vozilo ili okolne zgrade



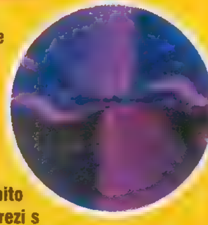
LEDENA PLOHA
Zaleđuje dio površine, tako da vozila gube 80% gripa. Vrlo dobro u tunelima!



WORMHOLE
Pojavljuje se iza vozila, a ako ga uhvati, prenosi ga na vašu poziciju, a vas pak prebacuje na njegovu poziciju



TIME WARP
Privremeno usporava sve suparnike, što vam omogućuje da nadoknadite i izgubljena mjesta. Osobito korisno u sprezi s ubrzivačem



brzo u zaborav. Staze su podijeljene na karakteristične svjetove kojima dominira snijeg, more ili pak lava, no o kojem se god okolišu radilo, vrlo je živopisan. Odvezete li se do obale, vidjet ćete kako valovi zapljuskuju obalu i mnoštvo sitnih detalja koji redovito promiču u igrama ovog tipa. Istina, tko ima vremena brinuti o okolišu jureći 500 na sat, ali lijepo je vidjeti da su se ljudi pak potrudili i dali vam potpuni osjećaj. No, vratimo se zbivanjima na stazi. Vozila se izvana razlikuju samo po boji, ali su im vozne karakteristike bitno drugačije s obzirom na brzinu, ubrzanje, snagu te grip držanju na cesti). Dakako, one ovise o vozaču. U neku ruku, dobro je da postoji mogućnost izbora, no on nije presudan za samu utrku - sa svakim ponuđenim vozilom, šanse za pobjedu su vam iste. Bitnije je znati rabiti stazu i poboljšanja. Primjerice, na stazi postoje uzdignute plohe sa strelicama koje vas ubrzavaju (često na teško dostupnim mjestima), a ne treba zanemariti ni okoliš. Staze su prepune prečica koje na prvi pogled nisu uočljive, ali vam mogu donijeti značajnu prednost. Treba obratiti pozornost i na oružja kojima možete privremeno onesposobiti neprijatelje (više pročitaj u okviru). Koji puta nije loše biti drugi jer ako netko ispali raketu koja slijedi lidera, on će je pokupiti, a vi ćete se naći u vodstvu. S druge strane, ako vi vodite, jednostavno zakočite, propustite nekog da pokupi lidericu i bit ćete opet na čelu. *Rollcage* je prepun takvih sitnih trikova koji ga, uostalom i čine tako posebnim.

I SOUNDTRACK PO MJERI!

[illegible] jeće glazbene [illegible]... Za Rollcage [illegible] "posudili" [illegible]

Jedanaest je staza u single player modu, raspoređene su na četiri svijeta i razvrstane u lige koje su progresivno sve teže - sljedeća vam se otkriva tek kad pobijedite u prethodnoj. Stari, iskušani koncept još uvijek radi: dio ih je posvećen isključivo multiplayeru, a postoji i trening staza. Naravno, ako ste osobito uspješni, možete otkriti još nekoliko deathmatch staza, a u igri postoji i skriveni lik do kojeg je dosta teško doći. *Rollcage* je bogata igra koja ima dovoljno sadržaja da vas duže vrijeme zadrži ispred računaa. Prvo vrijeme, čak su i easy lige pravi izazov, a ne moram vam ni reći što se zbiva kad stignete do hard moda. Zbog kaotičnosti cijelog sustava, mnogima će trebati dosta vremena da se naviknu na ovaj novi način igranja. U neku ruku, to je jedina mana ove igre. Naime, vrlo se lako gubi orijentacija, što jako frustrira ako cijelo vrijeme vodite i zbog jedne loše procjene završite u zraku - lako možete izgubiti utrku pred zadnjim zavojem jer se niste na vrijeme snašli i okrenuli u pravom smjeru. No, to je stvar navike. *Rollcage* je stvarno posebna igra, a za takvue se isplati malo pomučiti.

Heh, isplati li se nabaviti *Rollcage*? Baš smiješno. Igra predstavlja prekretnicu u trkaćem žanru i ne smije se propustiti. Naravno, ako više volite simulacije,onda ovo definitivno nije za vas. No, ako vam je, kao meni, bitnija zabava i natjeravanje od realnosti vožnje... *Rollcage* je najbolji izbor. Hardverski je, doduše, dosta gladan, ali za takvu brzinu i kvalitetu morate imati jak hardver. 3D kartica i P2 računalo su minimum za pravi doživljaj brzine koji je *Rollcage* kadar pružiti. Ako vaš stroj odgovara navedenom - sve je jasno!

OCJENA

Svježe, inovativno i tehnički savršeno!

91 %

Joj, što volim robote!

STARSIEGE

PREPORUKA MJESECA

Mama, stliček u velikom jobotu nam je zgazio kuću



Pogledi izvana su, nažalost, okrnjeni glupom 16:9 veličinom ekrana

Prekrasna gljivasta eksplozija uzdiže se iznad svakog uništenog herca

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Dynamix
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P2 266, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Riva TNT, 3Dfx
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MECHWARRIOR
Iako već odlazi u igraću povijest, ovo je jedna od najboljih simulacija mech rata.

EARTHSIEGE 1 I 2
Pogledajte tko su bili prethodnici ovog bisera.

SHOGO
Ako ste strogo akcijski tip i ne volite pamtiti komande, miš u ruke i perite!

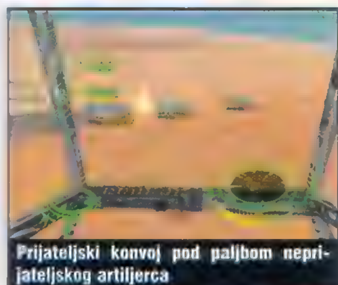
ŠTO je to toliko magično u *mech igrama* što nas poput magneta vuče k njima? Kakve se mistične čari kriju u golijatskim borbenim robotima koji svojim čeličnim nogama gaze sve pred sobom, a moćnim oružjem utišavaju i najljućeg neprijatelja? Na sam spomen igara ove tematike oči se zacakle, a tlak naraste. Koje su to arhetipske misli svakog pravog muškarca koje nas tjeraju da sjednemo u cockpit jednog takvog stroja ne bismo li pod prstima osjetili iskonsku moć metala?

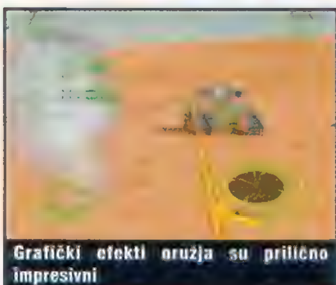
Doista, igre poput Mechwarriora, Shogoa ili Earthsiega oduvijek su imale specifična, gotovo obredna svojsta. Uostalom, tko ne bi sjeo za pult jedne takve zvijeri iskalivši sve svoje nagomilane bjesove i frustracije makar u virtualnom svijetu? Proizvod koji je oduvijek najbolje znao eksploatirati naše snove i želje o totalnoj dominaciji bio je legendarni Earthsiege. To je bila jedna od prvih igara u kojoj smo na prilično uvjerljiv način mogli iskušati takvu vrstu futurističnog rata. Nije stoga ni čudo što je Sierra, tj. developerska kuća Dynamix, dogurala i do trećega dijela. Još se sjećam različitih promoanimacija koje su kolale mrežom prije više od godinu dana u kojima se naziralo svo bogatstvo tada tek nadolazeće igre. Skriven iza prilično neagresivne medijske kampanje, Earthsiege 3 iliti Starsiege konačno je tu i čini se da je u stanju ispuniti sva svoja obećanja.

OPROSTITE, LJUDI, DOŠLI SMO VAS ZATRTI

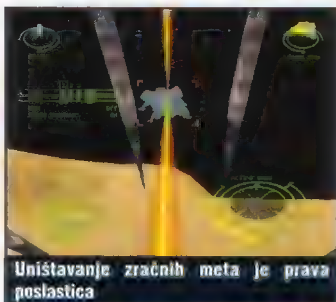
Earthsiege serijal je oduvijek imao snažnu i uvjerljivu priču koja je single player igranju davala posebnu čar. Epska je borba između ljudi i kibernetskih strojeva *cybrida* u trećem dijelu konačno potpuno objašnjena i integralni je dio igranja. Sve je započelo prije više od tisućljeća (od sadašnjeg vremena igre), kada je korporacija Sentinel Cybertronix napravila prvu visokorazvijenu umjetnu svijest u kaneći svojim borbenim *hercovima (herculianima)* na bojištu zamijeniti čovjeka i tako jednom zauvijek okonča gubitak ljudskih života. Ali kako to obično biva, vrhovnik umjetne svijesti, Prometheus, odlučio je da je AI vrjedniji od ljudskih "životinja" i


Detaljnost reljefa prilično je nevjerojatna


Prijateljski konvoj pod paljbom neprijateljskog artiljerca


Grafički efekti oružja su prilično impresivni


Uz malo taktiziranja, koordinirat ćete i ovakve pobjedonosne akcije


Uništavanje zračnih meta je prava poslastica

NAMJESTI ME NJEŽNO

Konfiguriranje vašeg *herca* prije borbe svojevrsna je igra u igri. Pošto je sučelje prilično intuitivno, neće vam biti nikakav problem nabrijati svog miljenika. Osim što je zabavno, podešavanje robota je i imperativno jer različite misije zahtijevaju i različite borbene sustave. Primjerice, želite li imati topničku podršku, morate staviti laserski označivač. Također, različita oružja imat će različite učinke na neprijateljske *hercove*. Sljedeće slike dočaravaju ugradnju motora, energetske jedinice, oružja, senzora itd.










Virtualni je svijet u cijelosti razrađen te borba nikada neće biti monotona

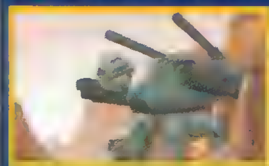
satro je ljude s Majčice zemlje. Prvotne borbe i konačno izgnanstvo *cybrida* u izvanjske sfere Sunčevog sustava opisane su i odigrane u prva dva dijela, a treći počinje nakon duljeg razdoblja mira. Naime, želeći utvrditi Zemlju, iz straha od ponovnog *cybridskog* napada, car Petresun malo je pretjerao. Potpuno je "ogulio" i zapustio ljudske kolonije Veneru i Mars, što se kolonistima, očito, nije svidjelo jer su nakon pronalaska stare, izvanzemaljske tehnologije pobunili protiv carstva. Ovdje negdje započinje sama igra - kao jedan od mnogih mladih pobunjenika, zajašit ćete *mehčinu* i upustiti se u boj. Treba naglasiti da se priča nastavlja i dalje poprimajući stvarno megalomanske proporcije - negdje nakon prve trećine igre *cybridi* ponovno pokucaju na vrata. A tada se otvara sam pakao! Toliko o scenariju, sve ostalo, do detalja, ćete saznati potrudite li se pročitati minuciozno razrađenu povijest rata koja se piše kako vi igrate.

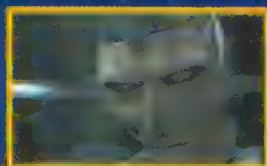
HEAVY METAL

A sada ono bitno! Naime, uz evoluciju priče, uvelike je evoluirala i sama igra. Najočitiji napredak je, dakako, onaj grafički. Otvorena bojišta, gdje vidljivost seže kilometrima daleko, bit će odlična kulisa za borbe titanskih razmjera. Fino osjenčan i teksturiran teren vjerno će dočarati Mars, Veneru, Mjesec, Zemlju i druge planete Sol sustava na kojima ćete provesti svoju ratnu karijeru. Veliki, mnogopoligonalni *hercovi* bacat će pravilne sjene u odnosu na izvor svjetla, a kada otvore vatru, shvatit ćete zašto ste si kupili 3d karticu. Mada je grafika prilično impresivna, na prvi pogled ne šokira toliko kao ona iz Heavy Geara2 (demo verzije), a uzrok tomu je vjerojatno predug razvoj samog engina. Iako djeluje kao da je trebala izaći na vidjelo prije kojih šest mjeseci, vjerujte, u žaru borbe to nećete ni primijetiti. No, zato je borba zadržala sve najbolje osobine prednodnika, ali i dobila završni polish pa sada sve konačno funkcionira kako treba. Rat započinjete kao podređeni prašinar, ali ćete već nakon nekoliko misija dobiti vlastiti *wing* kojem ćete zahvaljujući odličnom sustavu radiokomunikacije zadavati jednostavne, ali zato praktične i efektne naredbe. Šest-sedam osnovnih komandi bit će dostatno za taktičko upravljanje odredom bez kojeg, vjerujte, nećete daleko dogurati. Naglasak na kompjutorski vođenoj braći po oružju prilično je velik - na njih morate stalno paziti ne želite li da izginu - jer je njihov broj ograničen. Sam AI je prilično dobar, jedino što vam se momci tu i tamo znaju zaplesti pod noge ometajući vas u borbi. Neprijateljske su jedinice također prilično inteligentne, što ćete ubrzo primijetiti kad te beštije počnu ciljati određene dijelove vašeg borbenog sustava. Naime, kao i u prijašnjim Eartsiegevima, važno je u koji dio *herca* usmjeravate vašu paljbu jer im, primjerice, preciznim pogocima možete otfikariti oružja, energetskim izbojima poremetiti unutrašnje sustave ili odlučnim rafalom iz mitraljeza otkinuti nogu, a kada postanu invalidi, nema im pomoći - odmah će poljubiti tlo i ostati u vašoj nemilosti. No, takav pristup ima i svojih negativnosti - neki će konstantno ciljati upravo u papke jer će to biti najbrži način da se riješe smetala , ali kada vas napadnu tenkovske ili zračne jedinice, to neće značiti ništa. Jest, osim *hercovima*, bojište vrvi i svim drugim tipovima borbenih strojeva, što razbija monotoniju razaranja. Osim toga, redovito ćete uništavati i neprijateljske instalacije, zračne luke pa i same gradove! Virtualni svijet razrađen je u cijelosti pa borba neće nikada biti monotona - pred vama će biti cijeli spektar borbenih zadataka. Osim nezaobilaznih search and destroy misija, svako malo ćete morati braniti

PRIČAJ MI PRIČU

Starsiege će svoju buduću slavu moći uvelike zahvaliti odličnoj i dobro razrađenoj priči koja je vrlo bitna za osjećaj single player igranja. Svako malo ćete uživati u real time animacijskim sekvencama, a kao što vidite na slikama, i prerenderirani uvod je vrlo efektan. Još da čujete zvuk! Inače, što se tiče multyplaya, nemajte brige. Starsiege sadržava sve suvremene načine spajanja i modove igre, a na Webu već postoje serveri za međusobno klanje.





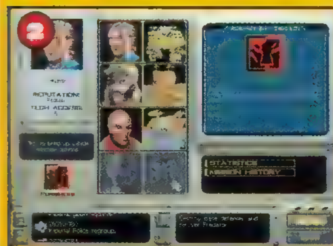


KAKO DO POBJEDE

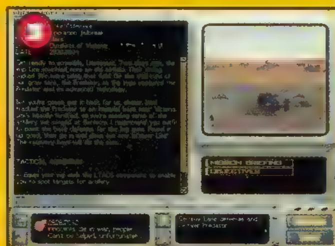
Kad je o borbenoj taktici riječ, prvo prođite kroz sve tutorijal misije gdje je sve lijepo objašnjeno. Savjetujem vam da dobro promislite koje ćete robote i koje wingmane uzeti u borbu jer o tome ovisi ishod rata. Rabite topništvo kad god možete jer će ono prije frontalnog napada omekšati neprijateljsku obranu. U borbi jedan na jedan pokušajte biti precizni u ciljanju te prvo *otfikarite* sva oružja s neprijatelja. Najsigurniji, ali ne i najlakše izvediv način rješavanja gamadi je gađati ih u slabo oklopljene noge. Zapamtite: bez timskog rada, ništa!



1 Na početku, odigrajte training misije, dobro će vam doći



2 Odabir sposobnih wingmana i odgovarajućih hercova bit će presudan u borbi



3 Dobro proučite mission briefing



4 Dalekometno topništvo nužno je u nekim misijama



5 Ovome nema spasa. Nakon gubitka noge, poljubit će Majčicu zemlju



Ovaj je pečen - prema njemu hrli toplinski navođena raketa



Izmaglica u gradu od kojeg uskoro neće ostati ništa



Cut scene animacija iz igre. Look ta the size of that Herc!

...odlučnim izbojom iz mitraljeza možete mu odfikariti nogu...

vlastite baze, štititi konvoje, uništavati zračne transporte, obilaziti zgrade i tako dalje. Sve ćete to činiti pomoću nevjerojatno brojnih oružja od kojih su neka energetska (rabe energiju *hercovih* baterija), a neka projektilska, poput rotirajućih mitraljeza ili samovođenih raketa. Managment oružja i njihovo skupljanje nakon borbe također je vrlo važno, a potječe još iz prvoga dijela. Poslije svake uspješne misije u vaš će se borbeni arsenal upisati svi iskoristivi dijelovi i "igračke" smrti koje su ostale cijele nakon neprijateljskog poraza. Stoga, kad dokrajčite neki *herc*, nemojte uništavati dijelove koji ostanu na tlu jer će vam dobro doći. Osim ovih standardnih elemenata borbe, dodani su i neki novi. Kao prvo i osnovno, u Starsiegu vam je na raspolaganju i topnička podrška koja će poslužiti za omekšavanje jačih utvrđenja. Tu je i sva sila novih borbenih sustava poput radarskog ometača, sofisticiranih kompjutorskih "mozgova" s mogućnošću hijerarhijskog pohranjivanja neprijateljskih jedinica u memorijsku jezgru, zoom, itd. Ima ih stvarno previše da bismo ih sve nabrojali, ionako ćete se s njima upoznati prije no što krenete u akciju. Da, prije svake misije morat ćete odabrati svoje *wingmane*, dodijeliti im *hercove*, pa i sebi odrediti nekog ljepotana. Nakon toga slijedi konfiguriranje samog *herca* i svih borbenih sustava poput motora, energetske jedinice, štitova i oružja. Uostalom, pogledajte okvir.

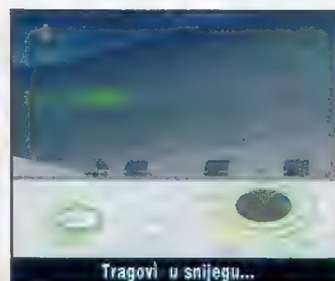
DA MI JE JEDAN ZA PO DOMA!

Nakon što se malo izvježbate i naučite sve tipke i kratice, upravljenje *hercom* bit će pravi užitak, s proplanka ćete promatrati kako vaše jedinice okružuju neprijatelja te ga polako ali sigurno ga dokrajčuju. Ipak, ovdje bih imao i jedan prigovor: u igru je implementirana hrpa kontrola čije *default* postavke nisu baš najsretnije rješene pa ćete morati odvojiti neko vrijeme za konfiguriranje najpraktičnijeg seta. Osim toga, ima ih previše - jer vam je za odigravanje misija dostatno svega pet- šest osnovnih tipki. No, za zadrte ljubitelje simulacija, ovo će biti prava poslastica jer je Starsiege u portretiranju vjernosti i "autentičnosti" ovakvoga rata otišao najdalje. Zbog toga se ova igra definitivno ne može svrstati pod arkadnu raspucačinu, nego u ozbiljno razrađenu simulaciju "mechoidnog" sukoba. Starsiegeva razrađenost vidljiva je i u mnoštvu drugih detalja, poput geometrijski pravilnih sjena, tragova herculianovih stopala, nezaobilaznih lanse flareova i u mnogim drugim štosevima kojih se sada ne mogu prisjetiti. Možda je još važno pohvaliti i zvučni sustav, s neizbježnim ženskim glasom borbenog kompjutora koji vas na vrlo fin i smiren način izvješćuje o svemu bitnome za vaš *herc*. Vjerujem da poruke tipa "Pozor! Topljene energetske jezgre za dvije sekunde" nisu tako opuštajuće, ali su barem uhu ugodne. Glazba koja vas prati pri frenetičnoj borbi je također totalno pogođena i potpuno različita dok uprav-ljate *hercom* ili *cybridskim* borbenim mechom. Pa da, nisam vam rekao! Ako vam dosadi ljudska kampanja, sjednite u *cybridski* "bolid" i ljudskim životinjama pokažete tko je inteligentniji. Moja je preporuka da prije toga ipak završite ljudsku kampanju, jer je *cybridska* nešto naprednija i dosta teža, premda će uživanje u "borgolikim" glasovima i sintetsko-kibridnim efektima biti neodoljiv mamac. Što još reći o ovoj nadasve kompleksnoj igri? Starsiege je dosad najuvjerljivija *mech igra* koja gazi sve svoje konkurente kao *herc* mrava. Godine razvoja itekako se vide, ali ima i nekih negativnosti poput ne baš *up to date* grafike. No, kompleksnost svijeta, odlične kampanje (nema veze što nisu dinamične nego skriptirane), i raznovrsnost misija potpuno nadoknađuju sve moguće nedostatke i Starsiege stavljaju na tron ne baš tako brojnih "imam velki robot" igara. Stoga, ako imate dostatan hardver (koji ovdje ne mora biti previše jak) i žudite za moći, nema razloga da ne sjednete pred svoj monitor u Starsiegovom društvu maštajući kako bi to bilo da imate jednog parkiranog ispred kuće. Teško da bi se susjedi usudili buniti. ◀

◀ Lanse flareovi i uvjerljive sjene obvezni su adetivi svakoj 3D ekstravaganci



Oops, oprosti, stvarno nisam htio!



Tragovi u snijegu...

OCJENA

Ono što je Half Life za pucačine, to je Starsiege za Mechove. Točka.

90%

NORTH VS. SOUTH

Rat Sjevera i Juga se nastavlja ....

Stigla je nova igra zvučnog naziva koji podsjeća na neke vrlo zanimljive i gotovo legendarne igre. Je li sve samo u naslovu?



Jedino što u igri uistinu valja je grafika


Bitka kod Gettysburga


Igra omogućava tri stupnja zumiranja


Let the games begin !!!

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Erudite Software
IZDAVAČ	Interactive Magic
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16MB Ram, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 32MB Ram, 4Mb Graficka
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Lan, Modem, Potez za potezom
PLATFORME	PC

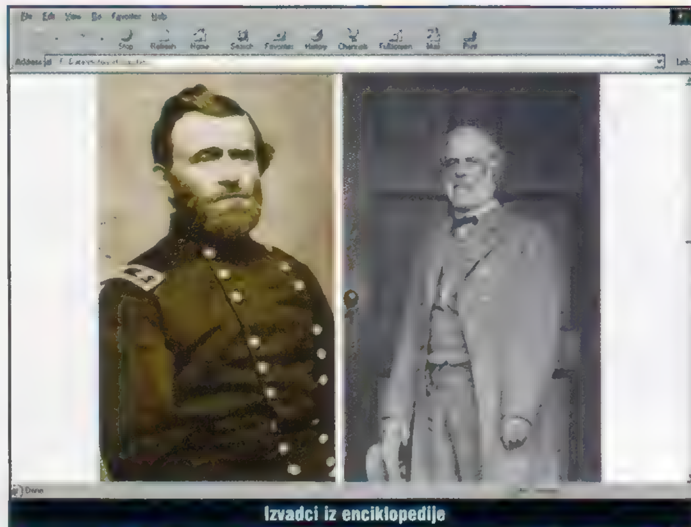
ALTERNATIVNO

SID MEIER'S GETTYSBURG
Neusporedivo bolja igra od gore navedene

NORTH & SOUTH
Ako imate jaaaako staro računalo ili Amigu

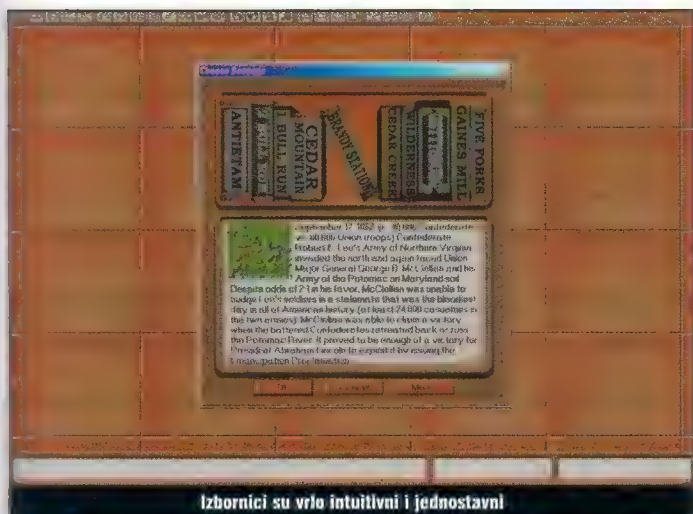
RAT između Sjevera i Juga je uvijek bio zanimljiv tvorcima računalnih igara, još od vremena Infogramesovog legendarnog North & Southa koji je tada uživao ugled jedne od grafički najprestižnijih i najigrivijih igara na tu temu. Potom su uslijedile igre poput Civil Wara – igre koja je, uz vrlo zanimljiv real time strategijski mod, donosila i poveću enciklopediju o ratu Sjevera i Juga, a u novije je vrijeme još jedna igra zavrijedila da joj se posveti pozornost, Sid Meierov Gettysburg. Najnovija igra te tematike zove se North vs. South, stiže iz Interactive Magica, programerske kuće poznate po naslovima Seven Kingdoms i serijalu Great Battles.

Srpanj 1861., dvije potpuno nove i neiskusne vojske smještene su jedna nasuprot drugoj na rijeci Potomac nadajući se da će bitka biti kratka i posljednja. Svaki preživjeli vojnik vratit će se doma, na junačku dobrodošlicu, ovjenčan slavom, a nesporazum između Unije i Konfederacije će biti riješen. Bila je to bitka zvana Battle of the Bull Run i, na nesreću obiju strana, nije označila kraj Američkog građanskog rata, nego njegov početak. Tog je dana bitku izvojevala Konfederacija, ali je bila preslabo organizirana i već iscrpljena te nije mogla zadati završni udarac. Obje strane su se povukle, pregrupirale, i počele pripremati za bitke koje će tek uslijediti. Vojske su dignute na noge i pripreme za posvemašnji rat su počele. Vojnici i generali Sjevera i Juga su se sastali na "poljima časti" u jednom od najkrvavijih i najupamćenijih sukoba u američkoj povijesti.


Izvadci iz enciklopedije

ENCIKLOPEDIJA U HTML-U

Kako je bilo davnih 1860-ih, saznat ćete u uvodnom dijelu igre u obliku kratkog dokumentarca. Nakon uvodne animacije i kratkog učitavanja pojavljuje se vrlo jednostavan i intuitivan izbornik s već standardnim opcijama poput Start Battle, Start Campaign i sl. između kojih mi je jedna posebno privukla pozornost: History. Klikom na nju, ubrzo se podignuo Internet Explorer s povećom količinom teksta, tabela, i nekoliko slika koje ukratko opisuju važnije događaje od 1861. do 1865. Zanimljivo, no u ovo doba multimedije čovjek bi očekivao nekakve dodatne sadržaje poput filmova, ili malo više slika iz tog doba (napomenimo samo da je igra Civil War koja je izašla prije kojih 5 godina imala hrpu tekstova, fotografija, te zvučnih zapisa pjesama popraćenih riječima). Ne kažem da je ovo loše, ali sumnjam da ima mnogo ljudi kojima se da buljiti u monitor s IE na kojem je hrpa takvog teksta, ili koji će potrošiti popriličnе količine papira na printanje takvih stvari. Drugim riječima, moglo je i bolje ! Jedina stvar od priručne literature koju treba pohvaliti je detaljni manual u pdf formatu. Igra nudi mogućnost zapovijedanja snagama Sjevera ili Juga u sljedećim bitkama: 1st Bull Run, Gaine's Mill, Cedar



Izbornici su vrlo intuitivni i jednostavni



Ovako su izgledali posteri za vojačenje iz 1861. godine !!!

Mountain, 2nd Bull Run, Antientam, Brandy Station, Gettysburg, The Wilderness, Cedar Creek i Five Forks. Valja također napomenuti da sve bitke uključuju više scenarija i "što bi bilo, kad bi bilo..." varijante. Preporučujem da se prije igranja kampanja iskušate u par bitaka i upoznate s komandama i načinom zapovijedanja, koje su, moram priznati, vrlo konfuzne. Ikonice s naredbama nalaze se pri vrhu ekrana i vrlo su praktično raspoređene, jedino što treba neko vrijeme da biste pohvatali sve detalje i otkrili kad kojoj jedinici možete izdati određenu naredbu.

GRAĐANSKI RAT NA POTEZE

Činjenica da su sve bitke rađene na poteze bila je jedno od najvećih iznenađenja u igri. Turn-based strategije još nisu izumrle, što je jasno pokazao Sid Meier u svojoj igri Alphi Centauri, i primjena tog sustava u ovakvom tipu strategija znatno povećava mogućnost nadzora i lakše upravljanje jedinicama, ali strašno loše utječe na ukupnu atmosferu i znatno joj umanjuje igrivost. Bilo bi vrlo zanimljivo da su gospoda Ulysses S. Grant i Robert E. Lee mogli reći:"Čuj stari, pomaknuo si sve svoje vojnike, sad čekaj dok ja

Podnošljivo, no moglo je i bolje

pomaknem svoje i pobijem ti pola ljudi." Nekad su za postojanje turn-based strategija vrijedila opravdanja poput preslabi procesori, premalo memorije i sl. no nakon nekoliko gore navedenih igara koje su fenomenalno radile i na vrlo slabim Pentiumima (neke i na 486-icama) jasno je da su potezi u ovom tipu strategija čisti promašaj. Opći dojam popravljaju prekrasna i vrlo detaljna grafika, no kretanja jedinica su pomalo trzavo i nerealno napravljena. Najviše me je smetalo što je bojno polje podijeljeno na heksagone (ljubitelji Panzer Generala, uživajte). Glazbeni dio i ne bi bio tako loš kad bi bio malo jače izražen. Tu je još i multiplayer s mogućnošću potez po potez igranja, zatim preko modema i LAN-a te editor dodatnih scenarija.

Da zaključim, ova bi igra bila dobra kad bi prošla neke drastične promjene, tek tada bi mogla stati uz bok nekima koje smo vidjeli već prije kojih godinu dana. Ovako je to igra koju preporučujem jedino ako imate viška vremena i ne znate kako ga pametnije iskoristiti, ili pak ako ste teški zaljubljenik u to povjesno razdoblje.


Uvodna animacija u niskoj rezi

OCJENA

Vidio sam da ljudi u posljednje vrijeme daju iznimno visoke ocjene smeću od igara. Budući je ova igra simpatična, a nije ništa posebno, takva je i ocjena

65%

Brzinolomci

SPEED BUSTERS

Odlični demo ove igre je nekoliko mjeseci privlačio mnoge igrače. Je li i finalna inačica tako dobra?



Grafika je glavni adut ove igre

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ubi Soft
IZDAVAČ	Ubi Soft
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P233MMX, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct X, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DETHKARZ
Odlična futuristična arkadna utrka. Cool grafika i vrtoglave brzine!

VIPER RACING
Simulacija legendarne američke zvijeri na kotačima.

NEED FOR SPEED 3
Još uvijek No.1 za prave automobilske simulacije.

UBI Softov prvijenac u utrkama je bio POD, arkadna utrka s futurističnim elementima. Kad su nakon toga izdali sofisticirani F1 Racing Simulation, svi su bili iznenađeni. Njihova najnovija igra Speed Busters: American Highways teži jednostavnosti kakvu je imao POD, ali se odlikuje i jako dobrim modelom fizike. Dobili smo igru koja ima dobre elemente, ali ... tko radi taj i griješi.

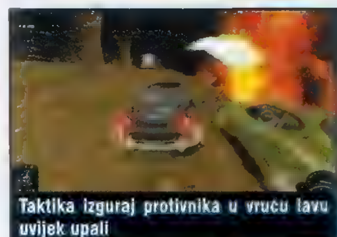
Ah ... tipičan ljetni dan u Fallow Springsu, malom gradiću u Arizoni. Sve je mirno ... previše mirno. Dosadno. Gledate kroz prozor, a na ulici nema žive duše. Svi su doma, valjda gledaju turnir u golfu. Iznenada, sinu vam odlična ideja. Trčite niza stube, uzimate ključeve i uskačete u svoj klasični model Bel Raya iz pedesetih. Okrenuvši ključ, motor zagrmi. Ubacili ste u prvu i lupnuli nogom po gasu. Fallow Springs polako nestaje iza vas, a vi i dalje ubrzavate. 120km/h, 140km/h, 160km/h. U posljednji čas opaziste komada kako stopira i jedva uspijevate zaustaviti. Cura ulazi, vi joj napominjete da se zaveže (sigurnost na prvom mjestu) i opet ubrzavate. 140km/h, 160km/h, 180km/h. Baš kad ste mislili izvući maksimum iz motora, opazili ste rotitajuće svijetlo iza vas. Policija vas prati, a vi stšćete gas do daske. Auto polako ubrza do 200km/h, ne može više, a policija vas i dalje prati. Ipak, lagano usporavate zaustavljajući se sa strane. Policajac vam prilazi, a vi namještate prijateljski smješak. Polako zavlači ruku u džep, ali - ne vadi zapisnik. Ne, ne možete vjerovati, policajac vam stavlja u ruku hrpu love!


Mislim da su pretjerali s veličinom ovog krokodila

LUDI POLICAJAC

I tako, nakon podužeg uvoda (malo sam skratio) saznajete priču vezanu za utrku. Neki policajac je dobio milijun dolara na lottu, malo prolupao i odlučio organizirati utrke u kojima je cilj (osim biti prvi) što brže proći kraj triju policijskih ophodnja. Veća brzina, veći bonus. No, dosta je priče, vrijeme je da nešto kažemo i o samoj igri. Kao vozač, možete birati između Arcade, Championship i Time Trial moda. Arcade mod se zasniva na prolaženju kroz određene checkpointe u zadanom vremenu. Ako vrijeme istekne, igra je gotova. U Championship modu, kao što već vjerojatno znate, ne možete birati staze, nego idete po redu. Na početku imate određenu svotu novca za kupnju auta, ali nije dobro sve odmah potrošiti. Vidjet ćete zašto. Novu lovu zarađujete od policije i od konačnog plasmana. Ako ne budete barem četvrti (od šest), ništa od love. Sigurno se smješkate misleći kako ne znam voziti, ali vjerujte mi, igra je teška! Nije to samo zbog opasnih protivničkih auta, nego i zbog samih staza. Osim što su nepredvidive i pune zavoja, na njima je i mnogo prepreka. Odbjegli dinosaur, King King, vodoskok, kotrljajuće kamenje, užarena lava, njihajuća sječiva,


Zar nije prekrasno obojan ovaj auto


Taktika izguraj protivnika u vruću lavu uvijek upali


Što je danas lijep i sunčan daaan...

različite bačve i kutije ...the list goes on! Ne, nisu staze loše dizajnirane, ali ove prepreke znaju živcirati jer je svaka sekunda dragocjena. Zamislite sljedeće: drugo ste mjesto i polako sustižete prvoga. Još malo, još metar... Iznenada, bez ikakvog upozorenja, udari vas auto sleđa i vi izlijećete sa staze. Dok se vratite na nju, već ste peti i više ih ne možete sustići. Tako završavate utrku i ništa od love. To zna živcirati (provjereno)! Novaca uvijek morate imati jer poslije utrke auto morate popraviti i napuniti ga nitroom, a dakako - sve se plaća. Napredujući kroz Championship mod, dobivat ćete i nove staze i auta. Na početku su otvorene tri staze, a ako budete jako dobri - dobit ćete još četiri. S obzirom na težinu igre, samo najbolji i najuporniji će ih vidjeti

Ako mislite da ćete ovdje bježati od policije - think twice!

sve. Ako mislite da ćete to jednostavno riješiti nekom šifrom, sretno! Mi je nismo našli. Automobili su uglavnom inspirirani modelima iz pedesetih, ali ima ih nekoliko i iz novijeg doba. Nisu imali licencu za prave modele, ali i ovi su jako dobri. Na svima se vide oštećenja kad ih uništavate prilikom sudara. Općenito, grafika je vrlo lijepa i brza (na brzom stroju). Možda nije tako realistična kao u NFS3, ali joj može konkurirati – detaljna, sočna, živih boja, s različitim transparency i particle efektima koji pridonose realističnosti. Glazbena će podloga biti ugodna promjena nakon već standardnih techno/beat pjesmica. Svaka staza ima svoju glazbenu temu koja ovisi o okruženju, a prevladava neki moderni blues stil. Za igranje s prijateljima, na raspolaganju su Inrernet, modem ili mreža do šest igrača - ako imate i četiri umrežena računala, možete se smatrati sretnim čovjekom. Da su stavili i split-screen, ponuda bi bila potpuna.



Speed Busters: American Highways je solidna igra, a mogla je biti mnogo bolja. Ima odličnu grafiku i neke originalne fore koje zaslužuju pohvalu. Težina je minus ovoj igri, kao i bugoviti izbornik na početku igre. Da su stavili neku opciju za namještanje broja prepreka na stazi ili dodali neka oružja za napucavanje, igra bi dobila još 5 bodova. Možda to naprave u nastavku. Sve u svemu, nabavite je i zabavite se jureći pokraj policije - ne pruža vam se za to prilika svaki dan.

OCJENA

Zanimljiva igra koja je mogla biti hit da nema par propusta i grešaka.

85%

Tango down!

RAINBOW SIX EAGLE WATCH

Kad vam je dosta Quakea i želite uključiti mozak, a ipak držati pušku u ruci, postoje dvije mogućnosti: postati profesionalni pljačkaš banaka ili stati na stranu good guysa zavrtjevši nove misije Rainbox Sixa na vašem CD-u



Ova slika lovi esenciju igre, pognuti stav, Heckler&Koch i savršen dizajn



Antiteroristićke jedinice u žaru bitke



▲ The man himself

PIŠE **Goran Račić**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Red Storm Entertainment
IZDAVAČ	Red Storm Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DELTA FORCE
Zgodna igra, ali loše grafike.

SPEC OPS
Igra solidnog sadržaja, ali joj nedostaje ono nešto.

RAINBOW SIX
Bog i batina među antiterorističkim simulacijama

OTKAKO sam prvi put vidio Doom igre i ostale klonove, moje je malo srce kucalo u nadi da će netko izdati igru u kojoj ću biti profesionalac koji će zahvaljujući svojoj vještini i godinama provedenim u tajnim službama krčiti put modernom, civiliziranom svijetu braneći ga od svih zala. Ali moje želje nisu dugo bile ispunjene - tek 1998. ostvarili su se moji snovi

Odigrao sam svašta, ali kada je Rainbow Six došao u moje ruke, bila je to ljubav na prvi pogled. Nakon jednog Delta Forcea čeznuo sam za igrom gdje bih bio moderni Robin Hood s Heckler&Kochom u ruci. Na prednjoj je strani bilo ime Toma Clancyja, jednog od najvećih, čovjeka koji je svojim pisanjem približio običnom čovjeku ono što rijetki mogu vidjeti, a kamoli doživjeti. Antiterorističke jedinice obučene u maskirna odijela, s maskom na licu i već prije spomenutim Heckler&Kochom bile su sve što jedan obični, mali čovjek može sanjati. Bili su to likovi u Rainbow Sixu. To sam završio i konačno je došlo ono pravo. Eagle Watch je savršenu igru podigao na novu razinu.

IMI .50 DESERT EAGLE

Dobio sam ono što sam htio. Pet novih misija smještenih na mjesta o kojima bi pravi teroristi mogli samo sanjati. Taj Mahal, Big Ben, lansirna rampa ruskog spaceshuttlea, Zabranjeni grad i na kraju ponos i dika ovog mission packa - senatorsko krilo u Capitolu. Osim novih misija dobio sam, tj. dobili smo i tri nova oružja: desert eagle 50 kalibar (probija oklop, nažalost, ima samo 6 metaka, ali zaustavlja živu silu s efikasnošću dosad neviđenom), HKG36K (najnovije od HK, kompaktna jurišna puška pogodna za borbu u skučenim prostorima, sa svojim 5.56 milimetarskim zrnima probija većinu oklopa) i HKG3A3 (standardna jurišna puška, meni vrlo draga; kako ta beba puca, divota je gledati, samo zamislite 7.62mm; najprecizija puška u arsenalu).

Da bi netko nosio to novo naoružanje i pomogao vam da završite svoju dužnost spašavanju svijeta, tu su i četiri nova operativca. Neću ih sve nabrajati, izdvojit ću samo jednog - Louisa Louisella iz Francuske. Ovo bi ime trebalo biti poznato Clancyjevim čitateljima, ali za svaki slučaj provjerite okvir.

Koncept igre je ostao isti, a priča se uklapa u sve to. U orginalu ste čistili teroriste kroz šesnaest misija očuvavši mir i red u svijetu, sada to činite u tako dobro dizajniranim

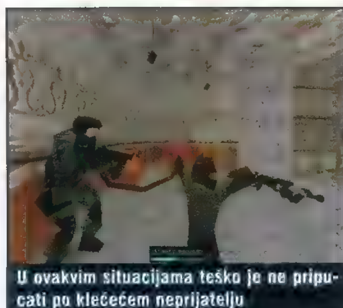


Vaša ekipa na treningu

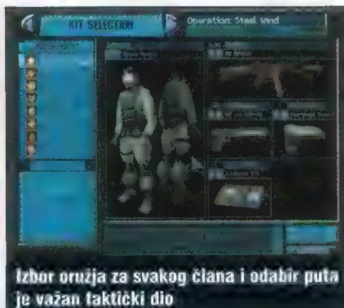
misijama da ćete sve ostaviti i prijaviti se u antiterorističke jedinice. Za mene je posljednja misija kodnog Eagle Watch vrhunac ovog paketa. Inače, čujete li da neki dio igre nosi isti naziv kao igra sama, znajte da ste do grla u...

...OLOVU

Misije kao Zabranjeni grad su lagane, jer je AI relativno slab kada je riječ o otvorenim prostorima, ali ona koja se odvija u Big Benu će vas natjerati da zamrzite stube, uglove i pošaljete sve do vraga - kad je AI smješten u unutrašnjosti, onda tu ono I (inteligencija) stvarno dolazi do izražaja. Tangosi uvijek imaju skoro savršenu liniju paljbe, vašom neo-



U ovakvim situacijama teško je ne pripucati po klečećem neprijatelju



Izbor oružja za svakog člana i odabir puta je važan taktički dio

KADA KNJIGE POSTANU IGRE...

...i likovi iz knjiga postaju umješani. Pa tako se i Louis Louiselle našao u Rainbow Sixu.Taj lik iz Clancyjevih romana našao se u nezavidnoj ulozi u virtualnom svijetu. Louis je rođen u Parizu 1968. i rastao je u mirnoj obitelji u Avignonu. Bivši član padobranske divizije dodijeljen je DGSE-u, dijelu Rainbow Sixa.U međuvremenu se oženio, u braku je tri godine. Na zadacima je hladnokrvan član, kojeg nije lako prestrašiti. Stručnjak je za borbu prsa o prsa i kao takav nezamjenjiv. Slobodno vrijeme provodi čitajući ili sa svojom ženom Elaine.



Louis glavom i bradom

preznošću završavate ljubeći pod, a vaša će obitelj brzojavom biti obaviještena da ste se preselili u vječna lovišta. U orginalu sam znao često isfurati Rambo stil upadanja u prostoriju ognjem i mačem i već nakon 3 sekunde pobio bih 20 ljudi. Da pokušate to u Eagle Watchu, dočekao bi vas terorist s olovnim grumenom i riječima:"Pa gdje si tako dugo?". Sada ćete se svako malo naći u unakrsoj vatri; dobro odmjereni hitac u vaše moždano deblo bit će dovoljan da tango stavi još jedan zarez na svoj remen. Ako, pak, imate sreće i dobu taktiku pa vi zapucate na tangose, pobjeći će, ali će im uslijed pucnjeva "frendovi" doći u pomoć. Igra je teška i to jako, već spomenuti Eagle Watch dio igre mi je tjerao suze na oči. Kad više nisam mogao kontolirati živce, prebacio sam u Full Watch mod i nakon isplanirane akcije pustio da dečki sami pokušaju, ja sam samo davao upute i gledao iz prvog ili trećeg lica, ali sam ih ipak na kraju morao sam dokrajčiti. AI se konačno ponaša ljudski: tangosi će se, čuvši pucnjavu, početi braniti, a ne ubijati taoce kao što je to bilo u orginalu - gdje bi ih već na prvi pucanj pogubili bez prigušivača u mafijaškom stilu (jedan metak u glavi i par u trup).

Planiranje ima ključnu ulogu u ovoj igri, nije dovoljno imati prst na okidaču (mišu), treba znati kombinirati i otprilike predvidjeti gdje bi se tangosi mogli pozicionirati te sukladno tomu naoružati svoje jedinice. Koji put me do ludila dovodila umjetna inteligencija koja je upravljala mojim ljudima - zapeli bi u nekom kutu ili pokraj vratiju, ali što se tiče borbe, dečki su je izvršavali više nego dobro -pokrivali su jedni druge. Dakako, mogo toga ovisi o uigranosti momčadi i realizmu.

Ovo je prvi put da priča o spašavanju civiliziranog svijeta ima smisla

Multiplayer igra je samo za "ozbiljne" igrače. Zahtijeva momčadski rad (osim u scatter misijama, gdje ste mrtvi u prvih pet sekunda jer vas računalo razbaca bez ikakvog reda, najčešće između dvojice terorista), poznavanje taktika, pokrivanje leđa i sve ono što biste trebali raditi u stvarnom životu. U multiplayeru preporučujem da zaigrate Terrorist Hunt jer je napet do samog kraja, pogotovo ako su momčadi dobre. Nažalost, da biste glasovno komunicirali, morate skinuti patch s Red Stormovih stranica.

Red Storm je još jednom dokazao da je bilo pametno unajmiti Clancyja za rad na igri jer je tako dobila onaj "štimung" kakav rijetko viđamo u virtualnom svijetu. Nažalost, ova igra nije zabava za cijelu obitelj. Ako mislite da Half Life ima akcije, da je AI odličan, da je priča povezana i teška, ostanite kod njega. Za prave igrače, koji vole realnost i koji smatraju da je jedan metak dovoljan da sruši čovjeka, tj. sve one koji su voljeli originalni Rainbow Six, ovu igru toplo preporučujem. Uostalom, samo hardcore igrači su pobjednici.



Good guys dress in black remember that

OCJENA

Jedan od najočekivanijih mission packova za 1999. Šteta što ima samo 5 misija

87 %

Flight simulator s topovima!

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Danas već legendarna serija *Flight Simulatora* konačno je dobila svoje borbeno izdanje! Može li se ono mjeriti s oštrom konkurencijom na polju letačkih simulacija smještenih u razdoblje Drugog svjetskog rata?



Bit svake simulacije smještene u Drugi svjetski rat je dogfight, a na tom polju CFS ispunjava obećanja



Eto nas nad nešto osiromašenom londonskom arhitekturom... Tu i tamo pokoja poznata zgrada, ali je okoliš ipak prilično prazan



Polijetanje s travnatog aerodroma. Baš kao u dobra stara vremena

Sve dobro na što smo navikli kod Flight Simulatora plus akcija!

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Microsoft
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WWII FIGHTERS
Tehnički najnaprednija simulacija zračne borbe u Drugom svjetskom ratu koja, poput Combat Flight Simulatora, pati od loše dizajniranih misija.

EUROPEAN AIR WAR
Primjer igrive i zanimljive simulacije čija je pak slaba točka ponešto zastarjela izvedba.

LUFTWAFFE COMMANDER
Luftwaffe Commander još nam jednom pruža mogućnost borbe na strani sila osovine, i to od Španjolskog građanskog rata pa sve do kraja Drugog svjetskog rata.

MICRO*softov Flight Simulator* star je koliko i cijeli žanr računalnih letačkih simulacija. Riječ je o jednom od prvih i, po mnogima, još uvijek najboljem simulatoru letenja dosad. FS je oduvijek bio namijenjen ponajprije ljubiteljima civilnih simulacija, u kojima je naglasak na čistom letenju, zbog čega već godinama gubi većinski dio ljubitelja simulacija koji uživaju u letenju, ali i u akciji. Microsoftov se razvojni tim bacio na posao i tržištu konačno ponudio borbenu inačicu.

Combat Flight Simulator (CFS) je jedan od onih naslova koji vas stavljaju u ulogu pilota borbenog zrakoplova u Drugom svjetskom ratu. U posljednje je vrijeme bilo nekoliko vrlo kvalitetnih igara koji su se bavile istom tematikom: Jane'sov *WWII Fighters*, Microproseov *European Air War* te SSI-jev *Luftwaffe Commander*. Sve su one imali svojih prednosti i mana, no kako se s njima nosi *Microsoftov* proizvod? Prije svega, treba naglasiti da se na tržištu pojavio prije svih spomenutih (nažalost, mi smo ga dobili s poprilićnim zakašnjenjem, što, naravno, ne umanjuje njegovu vrijednost), ali se zapravo malo razlikuje od svih konkurentskih proizvoda koji su ubrzo potom uslijedili.

FS SVIJET

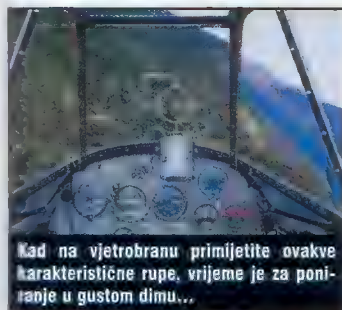
Što je gotovo poslovično za sve pripadnike FS serije? Naravno, to su izvrsni letni modeli koji su oduvijek bili bez premca te apsolutna prilagodljivost kojom se igra da namjestiti na minimum ili maksimum realnosti. Uostalom, to je i za očekivati od igre koja je u cijelosti posvećena letenju i dočaravanju osjećaja upravljanja zrakoplovom. Na našu sreću, isti je trend nastavljen u borbenom FS-u. Poput civilne verzije, letni modeli svih raspoloživih zrakoplova su na visini. Bilo da je riječ o nekom *Messerschmittu* ili *Spitfireu*, igrač u svakom trenutku može osjetiti limite letjelice i prepoznati njene prednosti i mane. Druga karakteristika FS-a su prekrasni, fotorealistični prikazi terena - konstanta koja je održana, ali koja pati od nedostatka urbanih objekata. Naime, gledani iz velike visine i teren i gradovi izgledaju prekrasno, ali kada se spustite na kojih tridesetak metara, spojevi tekstura na terenu postaju vrlo primjetni, a siromašni reljef otkriva tek poneki objekt (poput *Eiffelova* tornja ili zgrade *Reichstaga*). No, opće je poznata stvar kod simulacija da detalji na tlu nisu bitni kad se borite visoko gore protiv eskadrile protivničkih zrakoplova. *Microsoftove* igre, inače, imaju još jednu prednost u odnosu na konkurenciju – u cijelosti rabe prednosti svoje force feedback tehnologije. CFS je etalon pravog force feedback osjećaja, spada među rijetke koji putem palice dočaravaju utjecaj sile teže na pojedine manevre zbog čega ponekad imate osjećaj da se hrvate s palicom, a ponekad da ona ima neku svoju viziju kretanja, što, po meni, uistinu omogućuje pravo uživljavanje u situaciju. Naravno, podržano je i rulanje po pisti, pucanje i svi ostali efekti koji se mogu dočarati putem palice.

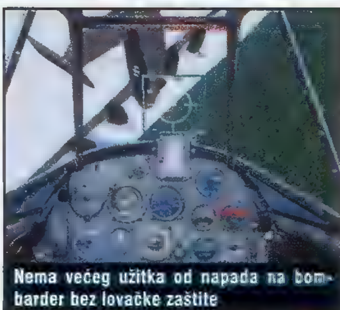
MISIJE I KAMPANJE

Stižemo do polja na kojem CFS počinje kašljati - a to su misije i kampanje. Naime, kao i neki njegovi sljedbenici (posebno *WWII Fighters*), CFS pati od bolesno monotonih kampanja koje nisu ništa drugo do set predefiniranih misija. Igrač ih, navodno,



Tipična misija u njemačkoj kampanji. Nažalost, njen ishod nema nikakve veze sa situacijom na bojištu


Kad na vjetrobranu primijetite ovakve karakteristične rupe, vrijeme je za poniranje u gustom dimu...


Nema većeg užitka od napada na bombarder bez lovačke zaštite

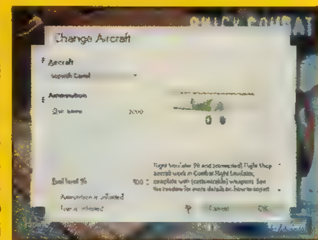
slijedno obavlja s time da nema veze e li prijašnju završio ili se srušio. Isto tako, misije nemaju random efekt pa e svaki put biti potpuno iste i predvidive, što ubija faktor ponovljivosti. Umjetna inteligencija je prolazna, ali e s vremenom protivnike biti odveć lako rušiti, što umanjuje izazov igranja (na manjim visinama ponekad se sami ruše). Za one koji se smatraju pravim fanovima FS serije igara, *Microsoft* je uključio i tzv. free flight mod koji nije ništa drugo doli krnji FS s jednim od osam borbenih zrakoplova koji su vam na raspolaganju tijekom igre. Nešto radosti u vaš život unijet će multiplayer, ali i to više nije neka specijalna prednost jer ga svaka igra danas ima. Osim toga, prava je umjetnost pronaći nekoga s kim biste uopće mogli odigrati jednu multiplayer simulaciju. Internet u pravilu otpada jer su veze preslabe, a *Microsoftova* Zona je daleko od brzog igraćeg servera, barem za korisnike iz naših krajeva.

Na upit bih li kome preporučio CFS, nije lako odgovoriti. Vidjevši naslove koji su uslijedili nakon njega, ne mogu reći da je tako loš. Ima bolju i bržu grafiku od *European Air Wara*, a što se misija i kampanja tiče, možda je čak i bolji od *WWII Fightersa*. Zanimljivo je da *Jane's* nije unaprijedio svoje kampanje ni nakon što je svima bilo jasno da je dinamična kampanja obvezatni dio ovakve simulacije, a još je gore što nisu uključili nikakav force feedback.

Moje je mišljenje i dalje da je, unatoč lošijoj grafici, *European Air War* najpotpunija od ovih igara. No, CFS ima tu prednost što je povezan s čitavim FS svijetom, što mu daje razvojne mogućnosti koje nijedan od konkurentskih naslova nema. Stoga, ako imate neku od verzija FS-a i imate se volje igrati s različitim kartama i zrakoplovima, tada je najbolje odlučiti se za CFS kao ekspanziju na postojeći FS svijet. Ako pak tražite samo dogfight s propelercima... Sve su te igre toliko slične da ne možete pogriješiti. Prelistajte prošle brojeve Hackera, pa odlučite! ◀

VELIKA FS OBITELJ!

Ono što CFS jedino uistinu izdiže iznad konkurencije je mogućnost uvoza mapa i zrakoplova iz ostalih FS igara. Dakle, kada vam je dosta jednih te istih pozadina, jednostavno unesete neku mapu nad kojom ste letjeli kao civil, a po volji možete kombinirati i različite zrakoplove. Praktično, sve što vam treba za izradu vlastitih zračnih snaga je malo mašte, enciklopedija i dosta slobodnog vremena. Budući je najavljen i editor misija za CFS, možda ipak ima nade za ovu zasad samo solidnu igru. FS zajednica je velika, pa bi se na različitim siteovima moglo pojaviti brdo novih mapa, misija i zrakoplova, čime bi CFS itekako dobio na vrijednosti.



▲ Želite li, možete importirati i dvokrilce poput ovog Sopwith Camela

OCJENA

Dobri letni modeli, mogućnost importiranja zrakoplova i force feedback idu u prilog, ali slabe kampanje i skriptirane misije ne pružaju dovoljnu dozu igrivosti

78%

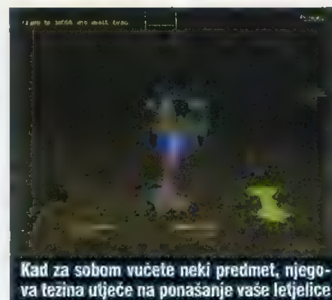
Zaboravite autopilote!

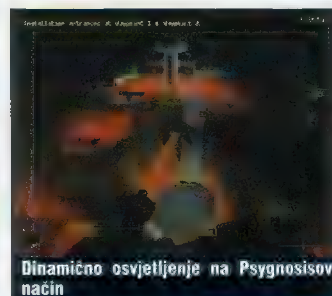
LANDER

Većina igara zahtijeva tek rudimentarnu oko-ruka koordinaciju, no ako se želite dokazati pravim igračima i pritom uživati u prelijepoj grafici, Lander je igra za vas!



Ne, ovaj prekrasni krajolik ne zahtijeva RivuTNT, vrti se glatko i na Voodo 1!


Kad za sobom vučete neki predmet, njegova težina utječe na ponašanje vaše letjelice


Dinamično osvjetljenje na Psygnosisov način

Zatim se, poput poznatog kadra iz Odiseje 2001, spuštate u samo središte planeta

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Psygnosis
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 48MB, Voodo2
3D PODRŠKA	3Dfx, Direct3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

VIRUS
Sličan način upravljanja i prastara ideja s Acorn Archimedesa. Opis u pretprošlom broju.

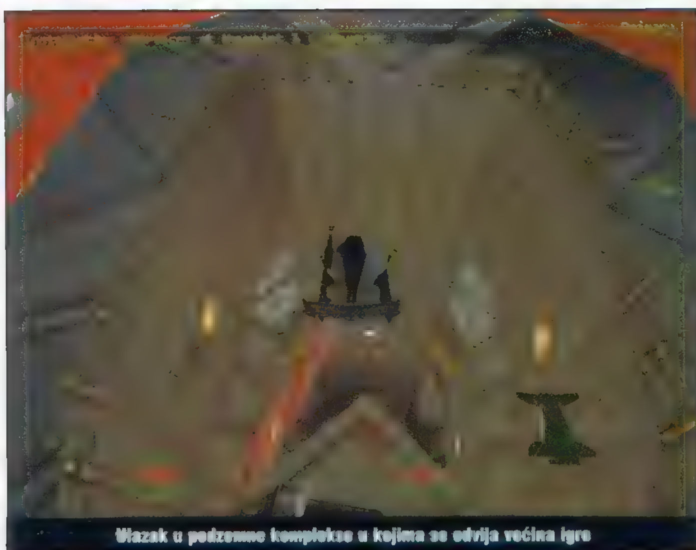
THRUST
Ako vam C64 skuplja prašinu zaboravljen na tavanu, očistite ga i sjetite se kako je to nekoć bilo

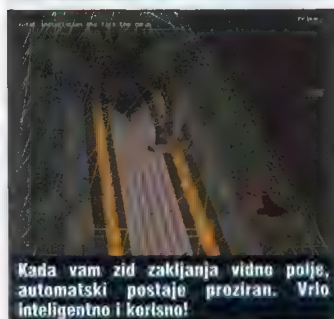
ČINI se da stižu dobri dani za nostalgičare jer retro-gaming je opet u modi. Uzimanje prastarih ideja i igraćih koncepata iz vremena Gumice i Debeljka, za neupućenije, Spectruma i Commodora 64, nekim je autorima poslužilo za nastajanje "svježih" recepata koji dobro dođu u ovoj dosadnoj poplavi nastavaka i klonova. Iako su te ideje zbog svog datuma nastanka svježe i mirisne poput krepane sove zagubljene u neklimatiziranoj mrtvačnici, novim će generacijama igrača igre utemeljene na njima donijeti nova i zanimljiva iskustva. No, stari i prekaljeni džojstik veterani će se, dočim prvi put vide Lander, sa sjetom prisjetiti 2D vektorice s C64 imena Thrust.

C64, TKO JE TU LUD?

Već kao da čujem glasove: kakve sad, pobogu, ima veze ta prastara igretina iz 82. ili 83. s ovim prekrasnim Voodo ili Direct 3D akceleriranim slikama po kojima slinim na ovoj stranici? Itekakve, jer je zaboravljeni Thrust Landeru, hvala Bogu, osim po grafičko-tehničkoj strani, apsolutni uzor pa čak i konceptualni pradjed. Naime, osnovne su postavke tog starca bile sljedeće: sa svojim 2d poligonalnim brodićom spuštali ste se u podzemne baze, rudnike i tunele ne biste li ondje pokupili kakav artifakt i vratili se sigurnosti površine. Cijelo to vrijeme borili ste se s gravitacijom i ostalim zakonima Newtonove fizike poput inercije, tromosti mase, centripetalne i centrifugalne sile jer je spuštač kojim ste ulazili u utrobu planeta imao samo jedan motor, smješten na svom dnu tj. trbuhu pa ako ste htjeli promijeniti smjer leta, morali ste prvo zarotirati brod, a onda upaliti motor i potiskom postići željeni kut i pravac kretanja. No, budući su na sve objekte djelovale spomenute sile, stvari su se znale zakomplicirati, a ni psovke i česta zaletavanja u zidove nisu bila rijetkost.

Situacija u Landeru je gotovo identična opisanoj, s tim da je igra osuvremenjena lens-flare-obojimte-svjetlom 3D grafikom, a sve je postavljeno u širu perspektivu tako što je igri dodana priča i hrpa novih koncepcijskih detalja. No, ne vjerujem da će se itko zamarati potkom u kojoj nekakve futurističné megakorporacije od vas traže da im pomognete u obavljanju različitih prljavih poslova diljem Sunčevog sustava, svi će se radije posvetiti igri i njenom svladavanju. Da, svladavanju, jer ako ne želite imati problema s tlakom, viškom adrenalina u krvi i izjedajućom želučanom kiselinom, najprije ćete se morati upoznati s upravljenjem vašeg sletača. Ako je Thrust sa svoje dvije dimenzije bio težak, zamislite si kako to tek izgleda u tri! No, ne dajte se obeshrabriti, Psygnosis je omogućio vrlo inteligentno customiziranje letnih kontrola bilo na mišu, josticku ili tipkovnici, s mogućnošću snima-nja željenih postavki za svakog pojedinog igrača. Ipak, privikavanje od kojih sat-dva bit će nužno, no kada ga jednom svladate, let će biti pravi užitak jer su u Landeru mogući vrlo fini, precizni i mekani pokreti te biste, potaknuti ljepotom letenja, mogli postati i pravi virtuozi! No, pošto su ovo ipak devedesete, specifično upravljanje letjelicom i sila teža ne bi trebale biti jedine stvari na kojima se zasniva igra pa je tako, osim osnovnog cilja pronalaženja predmeta i njegovog izvlačenja na površinu vučnom zrakom, dodana i sva sila drugih detaljčića. Naime, tu i tamo ćete


Ulazak u podzemne komplekse u kojima se odvija većina igre


Kada vam zid zaklanja vidno polje, automatski postaje proziran. Vrlo inteligentno i korisno!


Iako napucavanja ima, ono nije Landerov glavni adut

nailaziti na smetala kojih ćete se lako rješavati svojim mnogobrojnim oružjima, ponekad ćete morati aktivirati različite prekidače da biste si otvorili put, pokrenuli kakav mehanizam ili uklonili pokoju zamku. Dodajmo tomu i odličan dizajn nivoa, gdje prvo u brišućem letu krećete s površine planeta i zatim se, poput kadra iz Odiseje 2001, spuštate u njegovu srž, i bit će jasno da je oko osnovne ideje izgrađen kompleksan igraći svijet. Osim toga, različiti planeti će vas privlačiti i različitom gravitacijom, na nekim će biti simularani i vremenski uvjeti (kiša, snijeg, grmljavina) te doba dana, pri čemu će do izražaja doći odličan i vrlo brz grafički engine. No tek kad se spustite u podzemne komplekse, počet će prava igra i panična borba protiv svih prirodnih i neprirodnih sila koje ćete morati pokoriti da biste se dokopali cilja i novca nakon uspješne misije. Novac će vam ponajprije trebati za obnavlja-nje štita i goriva (gorivo često zna biti problem jer ga zna uzmanjkati u kritičnim trenucima), a nadogradnja vašeg broda i kupnja većeg i boljeg podrazumijeva se sama od sebe. Iako će sve spomenuto Landeru produžiti trajnost (osim frustrirajućeg goriva), sva bi ta šminka izgubila sjaj da on u svojoj srži ne sadrži tu možda ne baš tako svježu, ali zato recikliranu i originalnu osnovu. Iako zbog svoje grafike na prvi pogled djeluje kao tipična pucačina koja se prolazi u jednom popodnevu, još jednom treba upozoriti da je Lander prije svega igra za strpljive koja bi zbog svojih glavnih osobina mogla odbiti širu igraću masu. No pravi, pedantni igrači znat će je cijeniti jer će im spuštač priuštiti sate i sate istraživačko-letačke zabave. All in all this is NOT another brick in the wall, Lander je odlična i zaokružena igra koja nakon dužeg igranja poprima gotovo hipnotička svojstva i svojim vas šarmom ne pušta dalje od monitora. Stoga, imate li dovoljno živaca, nabavite ga i uživajte u pravoj i nepatvorenoj igrivosti. Nećete zažaliti! ◂

LANDER DVD

Još jedna od posebnosti koja krasi Landera je i ta da je ovo prva igra na Svijetu rađena i za DVD platformu! Da se ne bi bilo zabune, bilo ih je i prije, ali to su bili tek porti sa običnog CD-roma, tako da je Lander ipak prvi koji će u potpunosti iskoristiti sve mogućnosti DVD medija. Osim visokokvalitetnih MPEG2 filmića, DVD verzija igre upotpunit će i Dolby digital 5.1 zvuk! U jedno budite sigurni, kad se dočepamo ove verzije vi ćete to prvi saznati iz svog omiljenog časopisa.

OCJENA

Igra originalne, iako reciklirane ideje, koja će se svidjeti upornijim i strpljivijim igračima

79%

Pobješnjeli REDLINE

Quake u autima. Kako interesantno. Ako itko ikada smisli nešto ovako originalno, bit će mi uistinu drago rukovati se s njime i čestitati mu

Velika slika puna eksplozija....mora da je ovo dobro!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

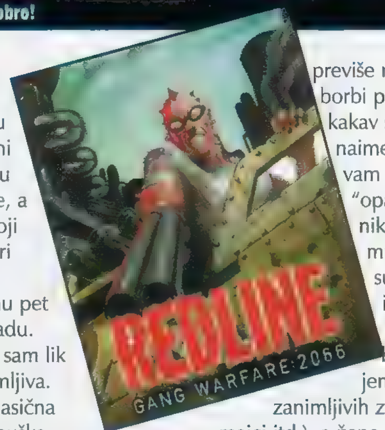
PROIZVOĐAČ	Accolade
IZDAVAČ	EA
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 128 Mb, 3D kartica s mnogo RAM-a
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

QUARANTINE
Svi ga se sjećamo, zar ne?
RAD U PILANI
Nemate nikakve ideje koliko je to zapravo zanimljivo.
DIZANJE TIJESTA
I time se netko bavi, zar ne?

REDLINE je zapravo osmišljen kao 1st person shooter koji bi igraču dao uvid u dubinu priče koja obavija ovaj postapokaliptični svijet nasilja i droge. Naravno, sve se vrti oko besmislene priče o teroristima koji napadaju druge bande koje se brane i koje...ah, mislim da vam je sve jasno.

Nadalje, likovi u igri pucaju kao vodeni baloni kada ih pogodite, zgazite ili... Dakle tu je i Carmageddon. Dakle, tu je i novi grafički engine. Recimo, vaš lik je teško naoružan, govori kao promukli medvjed, a drugi likovi doslovce hropću od mačoizma. Dobro, šalu na stranu. Redline je nešto između Wing Commander wannabea i okljaštrenog Quakea. Tu su razgovori (potpuno nepotrebni razgovori, ali hej), tu su likovi koji jedni drugima nabacuju blesave prigovore, a tu su i mutanti koji će, nažalost, u igri imati prosječan ostanak na ekranu pet sekundi po komadu. Oružja koja nosi sam lik su, recimo, zanimljiva. Formirana kao klasična sačmarica, vaša puška mijenja modove paljbe zaokrećući cijevi. S druge strane, tu je i borba u automobilu koja podsjeća na tumbanje po kavezu. Vaši neprijatelji su, pak, inteligentni (znaju se pametno zakotrljati po tlu kada ispalite prvi metak), iako im ni to



previše ne pomaže u borbi protiv frajera kakav ste vi. Vi ste naime, toliko opaki da vam na majci piše "opak", vozite auto, nikada ne govorite mnogo (štoviše, sumnjam da ikada i govorite), sugovornici vas pune beskrajnim nabojem morala (nijansa zanimljivih zapažanja o vašoj majci itd.), a žene vas zatrpavaju donjim rubljem (iz kojih razloga, nemam pojma...).

PUŠKE I NOŽOVI

Glavni lik se, kao što već znate, vucara po postapokaliptičnoj Americi ubijajući spriteove koji


Napucavanje s neprijateljima...jupi!


Moram ovo kupit!


Sad ćeš raditi ono što ti ja naredim...Jasno?

pucaju po njemu. Naravno, intelektualni naboj cijele situacije bit će nenadmašan kada upadnete u stanicu punu turreta koji uništavaju sve, pa i vas. Nadalje, interface kojim vodite vaš auto/lik bi bio možda stabilan kad cijela stvar ne bi funkcionirala odvojeno za oba stila napucavanja (auto i pješak). Naime, formiranje komandi preko klasičnog Quake formata

Intelektualni naboj cijele situacije je nenadmašan

nije previše funkcionalno, tako da čudna ali pomalo funkcionalna kombinacija koju imate na kraju ne zadovoljava osnovni zahtjev za nekom realnom borbenom alatkom i ne može biti ostvarena. S druge strane, grafički engine je O.K., ima tu lighting efekata, promjenjivih tekstura, poneki zgodan efekat, hi-res teksture i nenormalno usporavanje segmentima s više neprijatelja.

Zašto Redline nije fenomenalna igra? Ne uvlači igrača u priču, ne impresionira svojim imageom. No, svejedno, nudi divnu grafiku i poneki zanimljiv lighting efekt. Stoga, uzdravlje!

POKUŠAJTE I SAMI

Da, narode...na našem novom HackCD-u imate nevjerojatan demo koji će vas uvući u predivan svijet Redlinea. Usput, demo zauzima masivnih 40MB zazipan i, po navodu našeg glavnog urednika (G'd bless his brave soul), predstavlja superhit ovomjesečnog prženog komada plastike. Uživajte!

OCJENA

Engine je dobar, priča je najgore od najgoreg, a likovi su...panjevi...no to nas ne priječi da je završimo, zar ne?

59%

All Together Now
SKULLCAPS

U dalekoj prošlosti ili u još daljoj budućnosti, kako god želite, žive mala čudna bića. Ne, nisu to ni štrumfovi ni graškići, ali niste daleko od točnog odgovora



Za svako zanimanje u svakoj kući postoji prostorija u kojoj se određeni posao obavlja

Dečki su tek sagradili ovu kuću, a već jure izgraditi drugu



Da, da oni lete!



Ovi zločesti bradati dečki u plavom su upravo dobili po nosu

Vi odlučujete o opstanku cijele jedne rase. Što još čekate?

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Creative Edge
IZDAVAČ	Ubisoft
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb, 1 Mb graf.
NAŠA PREPORUKA	P133, 32 Mb, 2 Mb graf.
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SETTLERS
U svom trećem izdanju nastavljaju tradiciju jedne od boljih RTS igara.

POPULOUS
Već ste ga trebali odavno završiti!

THEME HOSPITAL
Prastara, ali još uvijek simpatična igra u kojoj glumite kreatora bolnice.

DA nije jednostavno igrati ulogu Boga, sigurno ste već naučili igrajući Populous. U poplavi slatkih malih RTS-ova sa slatkim malim likovima predstavljamo vam cool dečke *skullies*, bucmaste likove koji furaju overalls i, ako je potrebno, lete poput anđelčića. Oni su marljivi, druželjubivi, poslušni, ali nikako ne mogu podnijeti one zločeste *hairiese* koji im kradu ribu.

Tako otprilike počinje zaplet ove pričice o naoko miroljubivim, ali zato žestokim patriotama skulliesima. Za njih bi prihvatiti teror neprijatelja bilo jednako smrti. Vi, u ulozi Boga, imate njihovu sudbinu u rukama. Postupak je klasičan: usmjeravate male čovječuljke što da rade. Počinjete od gradnje najjednostavnijih kuća koje onda nadograđujete i određujete im različite funkcije. Kad se stvore uvjeti, započinju istraživanja, jačanje i konačno napad na neprijatelja. Cilj je, naravno, uništiti ga.

ŽELITE LI BITI BOG?

Očekuje vas neznatna promjena na samom početku igre. Umjesto da ste odmah bačeni u okrutni realni svijet, dobit ćete deset tutorial nivoa, na kojima možete kvalitetno naučiti kako najefikasnije postupati s malim skulliesima. Moram priznati da mi je to itekako pomoglo poslije u stvarnoj igri. Tako ćete naučiti kako ih usmjeravati da čine ono što želite i rukovanju oruđem i oružjem. Cijelo je vrijeme u uglu ekrana jedan skullie koji vas obavještava o trenutačnim potrebama vašeg malog svijeta. Naravno, superpametni mogu preskočiti tutorial nivoe i odmah krenuti na prvi (i jedini u tom trenutku). Svaki nivo predstavlja neku realnu državu ili zemljopisno povezanu grupu država. Prva je Velika Britanija i Irska, potom Francuska, Njemačka, pa sve do Rusije preko Amerike i Australije. Zanimljivo je spomenuti da se tu nalazi i Hrvatska, doduše, nije sama, ali nije ni u kombinaciji s ex-Jugo državama, nego u prilično nelogičnom, pomalo utopističkom teritorijalnom obliku zajedno s Bugarskom (39. nivo). Nakon kraćeg percipiranja zemljopisne karte, shvatili smo da je to zapravo ex Juga i Bugarska, samo što piše Hrvatska i Bugarska, pa sad vi to shvatite kako god želite. No, vratimo se mi na sam proces igre. Vaši skulliesi su raspoređeni u četiri skupine zanimanja, graditelji, radnici, vojnici i znanstvenici, a na vama je u svakom trenutku u igri imati optimalan broj članova pojedine skupine. Za svaki proces koji se odvija naveden je minimalni broj potrebnih čovječuljaka koje morate osigurati, a uzmanjka li ih, to će vam javiti onaj tip u uglu ekrana. Skullie ne mora imati isto zanimanje kroz cijelu igru, možete mu u svakom trenutku dodijeliti novo, ali ne može imati dva zanimanja u isto vrijeme. Svatko obavlja svoj posao: graditelji podižu velebna zdanja u kojima znanstvenici obavljaju istraživanja, između ostalog i na životinjama, razvijaju oružja i zamke te vode populaciju u napredak. Zadatak je radnika napraviti još više skulliesa (baš mi i nije jasno kako to uspijevaju bez ijedne ženske, ali dobro), a vojnici brane teritorij i napadaju neprijatelja šakama, puškama i topovima. Odvojite si malo više slobodnog vremena ako mislite igrati ovu igru (mislim da vam to neće teško pasti) jer u njoj postoji četrdeset potencijalnih izuma koje vaši znanstvenici mogu izmozgati, počevši od trivijalnih, kao što su nagazne mine ili rupe koje se otvaraju u tlu pa sve do nevjerojatne eksplodirajuće krave (moram priznati da me ta ideja malo podsjeća na Wormse). Pozamašnu količinu od 50 nivoa možete, ako ste baš toliko uporni i stvarno imate viška slobodnog vremena, odigrati sami ili najviše s tri umrežena frenda. Pobjednik je rasa koja najduže opstane, a za to će biti potrebno kalkulirati i taktizirati, jer samo pomoću sirove snage nećete daleko dospjeti.

Volite li ovakav tip igre, a nemate nekih većih prohtjeva što se tiče vizualizacije (jer grafika baš i nije u punom sjaju), točnije, ne posjedujete baš pilu od računala, jamčim vam da ćete odigrati dvadesetak nivoa, ali vam nikako ne jamčim da ćete odigrati i svih pedeset.

OCJENA

Simpatičan proizvod s jednom boljkom-zasitno

79%

Selo moje malo

SOUTHPARK

Koliko duboko može potonuti ljudsko razumjevanje? Vrlo duboko, predpostavljao sam. No, pišući ovaj heading, i sjećam se Redneck Rampagea.... i sad mi se čini da je ta Xatrixova igra trebala izgledati ovako. No, svejedno... slijedi izlet u mračni dio...ma zaboravite!



Bbll...mhmm...bhbll...!!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Iguana
IZDAVAČ	Acclaim
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 64 Mb, Voodoo
NAŠA PREPORUKA	P300, 64 Mb, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Voodoo 1&2, ATI, D3D
MULTIPLAYER	Internet, Modem
PLATFORME	PC, N64

ALTERNATIVNO

REDNECK RAMPAGE
Sranje od shootera ispunjeno seljačkim prostotama...gubitak vremena.

TUROK 2
Isti engine, druga igra, ista fizika

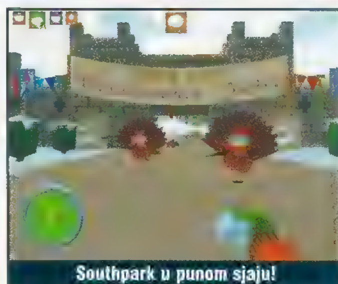
REN & STIMPY
Gledajte Comixed i shvatit ćete što propuštate...hehe..

JEDNA stvar koja stoji na raspodjelnom stupcu zabavne animacije je njena kvaliteta. Southpark to (po normalnom shvaćanju) nema. Rađen prema superpopularnom i superbizarnom crtiću za malo odraslije (17+...ne samo zbog eksplicitnih provala, nego zbog cijele furke), ovaj Acclaimov novi shooter ne predstavlja ništa nova, osim zabave, a da ne govorim o državo-moralno-kulturalnom sustavu uvredljivih radnji (pokolj purica aliena za Dan zahvalnosti).

Moral-bashing, glavni kuhar koji kuha gradsko hit jelo (salty chocolate balls) sumnjivog sastava, klinac koji konstantno mrmlja i u svakoj epizodi gine na najmorbidniji način, domaće životinje homoseksualci i slične smijurije samo su neka *krasna* obilježja gradića u Coloradu. No, kako ništa ne zaobilazi ovo društvo, tako nemamo nijedan razlog zbog kojeg zao... ne...čisto zao meteor ne bi pao na zemlju.
Naravno...nakon toga bi, po scenariju, prouzročio nekoliko bizarnih fenomena koje će klinci iz Southparka srediti i samim time spasiti društvo od kolapsa (kao da već nije u raspadnom stanju).

OMYGOD...THEY KILLED KENNY

Ovdje je zapravo riječ o vrlo zabavnom (dakako, i bizarnom) prvoperspektivnom shooteru u kojem kontrolirate glavne likove Southparka. Koncepcijski, Southpark je briljantno sastavljen. Štoviše, usuđujem se reći da kocept igre pobija Quakeov samo zato što je na svakom nivou drugačiji.. U redu: i dalje pucate na sve što se kreće, no bez obzira na to, radite blesave stvari kakve su, primjerice, obrana policijske blokade od klonova zatvorenika-homića ili upadanje u leglo purica aliena (matica uključena). No, to nije sve. Tu se puca na krave, zečeve, purice, pse, i štošta drugo. Naravno, oružja koja rabite su pravo ludilo. Kenny se, recimo, rabi *dodgeballom* i grudama koje se ponekad pomokre radeći tako splash damage (!). Za ostala oružja neću pričati jer bih vam pokvario ugođaj igre. No, s druge strane, tu ima i promašaja. Naime, Southpark pati od klasične *turokovske* ukočenosti (smanjenja manevrabilnosti...šteta), nedostatka detalja, low res tekstura i pokojeg kroničnog turnoffa poput prebizarnog naoružanja (ako ste zaljubljeni u minigunove, a ne u puške na gumene strelice, na primjer). No, osim toga, cijela igra ostavlja solidnu koncepciju kakva itekako nedostaje mnogim drugim igrama. Nije loše...



Southpark u punom sjaju!



Get down with the Chef...

Radit ćete blesave stvari, primjerice, braniti policijske blokade od klonova zatvorenika-homića



Southpark je definitivno najbolji 1st person shooter rađen po televizijskom ili strip predlošku. Bez nekih kroničnih pogrešaka, poput tromosti, mogao je biti hit, ovako će se, predpostavljam, svidjeti Southpark fanovima i onima kojima je kompjutorska igra doista zabava.

OCJENA

Moglo je biti i bolje, no svejedno - superigra

69%

Neka okretaji rastu

C3 RACING

PlayStation RECENZIJA

C3 nije treći nastavak neke igre, nego kratica za Car Constructors Championship. Sugerira li brojka u nazivu ocjenu ili je ona ipak viša, provjerite sami



Grafika u igri je većim dijelom vrlo dobra. Obratite pozornost na prekrasno nebo u pozadini



Nema jurnjave dok je maglovito. Kolega u crvenoj Toyoti na to nije obraćao pozornost

PIŠE **Hrvoje Herceg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Eutechnyx
IZDAVAČ	Infogrames
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	1-2 igrača
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

GRAN TURISMO
S mnoštvom automobila i iznimnom realnošću, najbolje što u ovom trenutku možete zaigrati.

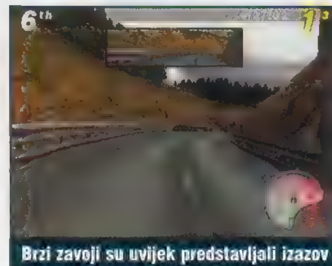
COLIN MCRAE RALLY
Za sve ljubitelje brze vožnje i rallyja, naslov koji se ne smije propustiti.

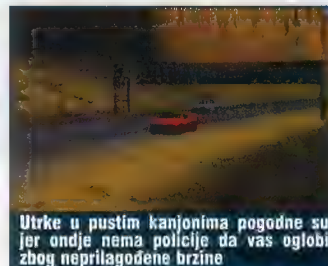
NEED FOR SPEED 3
Utrkujte se vozeći superskupe i superbrze automobile bježeći pred policijom.

C3 Racing je jedan od najsvježijih naslova što ga u ovom trenutku možete zavrtjeti na svom PSX-u. Riječ je o arkadnoj vožnji automobila. Po čemu bi to moglo biti posebno? Ovaj je put riječ o automobilima koje možete vidjeti na našim cestama, a neki su možda i u vašem posjedu.

Moći ćete voziti 25 automobila, a neke od njih po starom dobrom običaju otključavate samo pobjedama u prvenstvu. Ponuda je uistinu raznolika, od Nissana Micre, Peugeota 206 i Renaulta Clio pa do nekih opasnijih zvijeri poput Toyote MR2, Nissana Skyline itd, raspoređenih u četiri klase. Nažalost, nisu vjerno odsimulirani pa razlike između njih u vožnji nema - glavni razlog za odabir nekog automobila leži u njegovom izgledu i dostupnosti u određenom trenutku. Proizvođači najavljuju dvadesetak stvari koje ćete moći regulirati na svom autu prije svake utrke ne bi li što bolje ubrzavali, ležali na cesti itd. No, radije tu mogućnost preskočite - izgubit ćete vrijeme, a pretjerane koristi od toga nećete imati. Tijekom vožnje izmjenjuju se različiti vremenski uvjeti, poput snijega, kiše, magle i grmljavine, a kad budete vozili po mraku, vaš će auto biti opremljen svjetlima, dugim i kratkim, koja bih teško nazvao dostatnim za brzu vožnju. Možete ih i ugasiti, ali je to ravno samoubojstvu. Razlog tomu su prepreke na stazama koje će vam u pojedinim trenucima zadati dosta nevolja. Moja je velika zamjerka ovoj igri vožnja na različitim podlogama poput zemlje, trave i blata, što nikako nije odgovarajuća podloga za ponuđene automobile. Svaki pokušaj kraćenja zavoja mogao bi završiti pogubno jer se uz rub staze (samo na nekim stazama) nalaze hupseri koji će katapultirati vaš automobil visoko u zrak, što će vam oduzeti dosta vremena, a katkad i živaca. Za razliku od ostalih igara ovog tipa, ovdje možete biti trajno udaljeni iz utrke. To se ne događa klasičnom sudar-prevrtanje metodom, za vas će utrka biti završena ako na određenom dijelu staze izgubite kontrolu nad vozilom i padnete u vodu. Prilikom svakog sudara iz automobila će frcati iskre, a vaš će ljubimac dobivati ožiljke koji će vas podsjećati na vaše vozačke nezgode. Ipak, zaglibite li negdje ili se previše udaljite od staze, automatski ćete biti vraćeni na nju i auto popravljen, ali ćete izgubiti i nešto vremena. AI protivnika je ovdje vrlo relativan pojam. Kompjutorski se vozači u jednom trenutku ponašaju kao idioti, a u drugom su genijalci koji bi posramili bilo kojeg profesionalog vozača današnjice, zbog čega vožnja protiv CPU-a brzo dosadi, što se donekle kompenzira dobrim multiplayerom koji će ipak produžiti vijek ove igre.

Stvarni automobili uz nestvarne vozne sposobnosti jedno je od obilježja ove igre


Brzi zavoji su uvijek predstavljali izazov


Utrke u pustim kanjonima pogodne su jer ondje nema policije da vas oglobi zbog neprilagođene brzine

Pogledajmo malo kako sve to izgleda. Ako ste sami na stazi, igra se odvija iznimno brzo. Kada naiđete na protivnike ili na neke složenije objekte uz stazu (drveće, kuće itd.), osjeća se usporenje i lagano trzanje, što rezultira težim i nepreciznijim upravljanjem. Dizajn staza je lijep, i dosta kompleksan, a sve se zbiva u pravom 3 D okolišu. Na automobilima ovdje treba jako poraditi jer se svojim izgledom slabo uklapaju u igru. Ovaj nedostatak najbolje se očituje u replayu, gdje automobili, pogotovo oni iz slabijih klasa, izgledaju smiješno zbog premale širine i prevelike visine. Glazba u igri je jedna od stvari na koju su tvorci ove igre vrlo ponosni. Zvuk automobila je za sve automobile gotovo isti, dok su ostali zvučni efekti osrednje kvalitete. Što se upravljanja tiče, tu je preporučena stara digitalna metoda, jer analogno upravljanje ovdje nije najbolje riješeno, prije svega zbog nemogućnosti konfigurriranja.

Na kraju mogu reći da sam ostao razočaran. Očekivao sam igru koja bi mogla, ako ne dostići, a ono barem se približiti GT-u. Nažalost, od svega toga ništa, ostaje nam samo čekati da netko napravi pravu automobilističku simulaciju koja će nas prikovati za PSX duže vrijeme. Kad smo kod toga, Gran Turismo 2 je najavljen za ljeto.

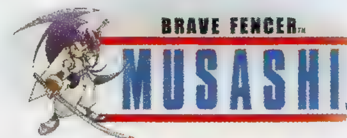
OCJENA

Gledano u cjelini ova igra se malo izdiže iz prosjeka. Ipak premalo da bi se približila vrhu

73%

Zelda Killer? Ne bih rekao...

BRAVE FENCER MUSASHI



PlayStation RECENZIJA

Sqare nastavlja seriju RPG-ova zabavnom kombinacijom akcije i avanture vezanom uz povijesnu ličnost srednjovjekovnog Japana



Trgovine imaju različite radne vrijeme, a po otvorenim vratima već izdaleka možete vidjeti rade li ili ne



Vjerojatno neka snažnija psovka ne bi bila dobro prihvaćena, ali "Ah, shoot!" je zaista glupo. (Možda su se programeri zabunili i umjesti "i" napisali "oo".)

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Square
IZDAVAČ	Square Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	Memory Card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

BLAZE & BLADE
Ako igrate sami, akcijsko-platformski stil ove igre je vrlo sličan Musashiu.

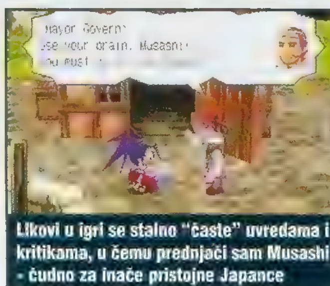
ALUNDRE
Još jedan RPG s real-time borbom i potrebom za skakutanjem.

ŠTO drugo očekivati od Squarea doli – RPG. Ovaj puta riječ je o igri koja više sliči na različite arkadno-platformske igrice kojima Playstation obiluje (Gex, Spyro, Croc) nego na standarni, fantastikom obilujući, poluavanturistični predložak. Osim toga, igra je utemeljena na stvarnoj povijesnoj ličnosti. Zanimljiva kombinacija, zar ne?

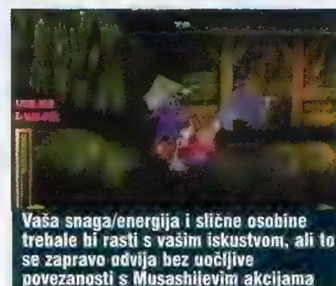
Musashi je legendarni japanski pjesnik, samuraj, filozof i začetnik Ni Tenchi Ryu metode mačevanja. Ovdje je uvučen u izmišljeni svijet, gdje mora spasiti otetu princezu, ukrasti čarobni mač i izbaviti napaćeni narod želi li se vratiti kući. Da bi sve bilo još teže, čarolija kojom je Musashi prizvan u Yaquinik (kraljevstvo u kojem se odigrava radanja) je iz nepoznatog razloga dovela Musahija dječaka, a ne moćnog ratnika koga su svi očekivali. No, ako ste voljeli likove u FF7, Musasghi će vam se sigurno svidjeti (ako već ne ostalim likovima u igri). Legendarni lik je vrlo sličan Cloudu – tanke ruke, malo tijelo, te ogromna frizura i mač. Sličnost sa Squareovim hitom nije samo u likovima - cijela se igra odvija u detaljno nacrtanom 3D okolišu, no stil grafike se može okarakterizirati kao pomalo "neozbiljan" – pogledajte slike i shvatit ćete na što mislim. Nažalost, i animacije su izvedene u istom enginu, pa nemojte očekivati raskošne uratke kao u FF7.

MJEŠAVINA STILOVA

Da, to je ova igra. Misija koju morate izvršiti prilično je linearna (a što biste i očekivali od japanskog RPG-a) i podsjeća na većinu sličnih igara. Dok se ne maknete iz grada, i vi ćete pomisliti da je ovo tek jedan u seriji sličnih RPG-oba jer kupujete i prodajete predmete, razgovarate s ljudima i radite sve što u sličnim sitauacijama nude i ostale Squareove igre. Tek kada krenete u akciju, shvatit ćete gdje je neobičnost Musashija. Naime, vaše se misije odigravaju u atmosferi arkadno-platformske igre – trči, skači, tuci neprijatlje i tako do kraja nivoa. Jest da usput morate spavati, skupljati predmete, a ponekad vam i sposobnosti narastu, ovisno o iskustvu koje sakupite, pa ipak, ovaj dio nema gotovo nikakve veze s RPG-ovima na kakve smo navikli.



Likovi u igri se stalno "časte" uvredama i kritikama, u čemu prednjači sam Musashi - čudno za inače pristojne Japance



Vaša snaga/energija i slične osobine trebale bi rasti s vašim iskustvom, ali to se zapravo odvija bez uočljive povezanosti s Musashijevim akcijama

Glavno je pitanje hoće li se ovaj miš-maš dovoljno svidjeti i igračima izvan Japana (moram li govoriti da se Musashi ondje izvrsno prodaje?). Potreba za spavanjem, kupovanjem hrane i drugih predmeta može se učiniti zamorna onima koji su navikli na jednostavan "trči-skači" stil. Djetinjasto ponašanje i čudni razgovori možda će odbiti igrače navikle na ozbiljniju zabavu. No, moglo bi se dogoditi da se Musashi svidi svima potaknuvši ih da promijene svoje stavove prema igrama koje su do sada prezirali.

To će svakako pospješiti vrlo kvalitetan soundtrack i općenita ugodna atmosfera u igri. Na što mislim? Pa na to da su kontrole vrlo precizne (tu je i podrška za dual shock), opcije razumljive, i cijela igra vrlo "user-friendly" nastrojena. Kao primjer navest ću snimanje pozicije, koje je u Playstation igrama uvijek bilo teška boljka. Ovdje je to riješeno tako da su uokolo razbacane "memorijske kutije" pomoću kojih možete snimiti privremenu poziciju (u efektu snimate u RAM), dok pravo snimanje vršite u krčmi. Snimanje u memoriju je vrlo brzo i korisno – sporo snimanje na memory card vrši se samo kada odlučite da vam je "dosta za danas", tj. jedanput tijekom igranja.

Tehnički kvalitetan, sa zanimljivom pričom i mnogo detalja, Musashi će se sigurno svidjeti mnogima, a osobito onima koji ne odskaču od igre s mnogo akcije. Fanovi "tvrdih" RPG-ova će ga vjerojatno (iako neopravdano) zaobići, okarakteriziravši ga kao "predjetinjastog".

Malo prekomplicirano za platformsku igru, ali previše akcije za "pravi" RPG

OCJENA

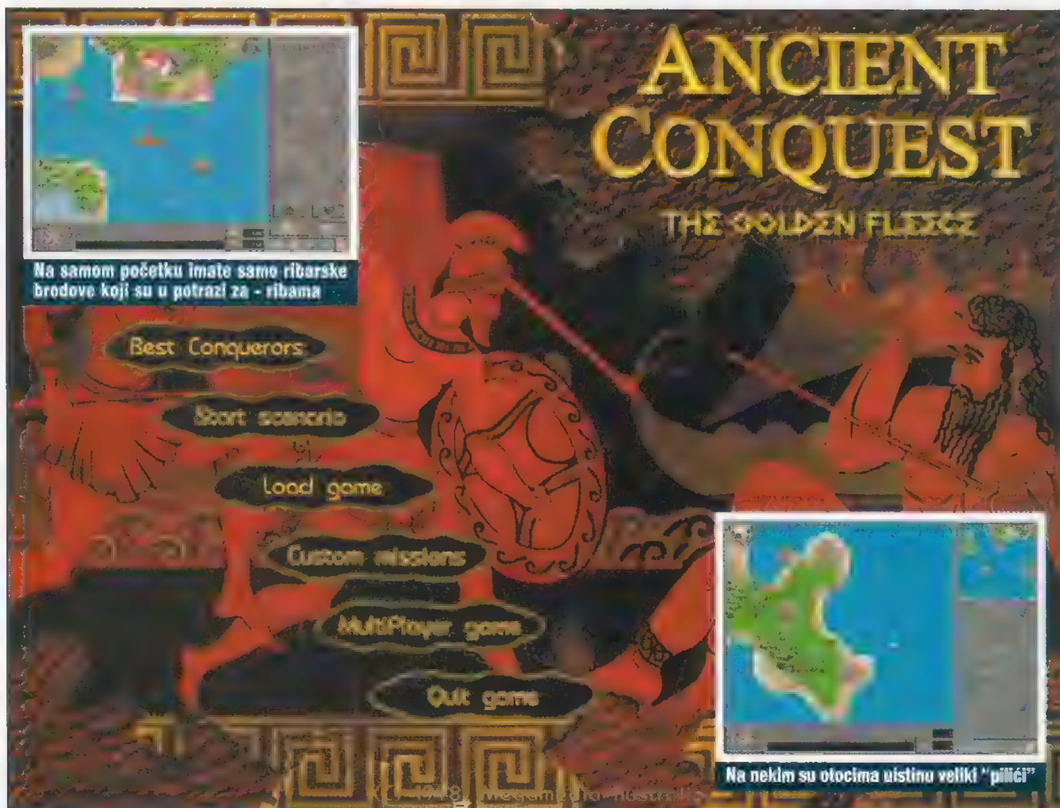
Mješavina RPG-a i akcije, koja će se svakome svidjeti

76%

U boj, u boj za narod svoj !

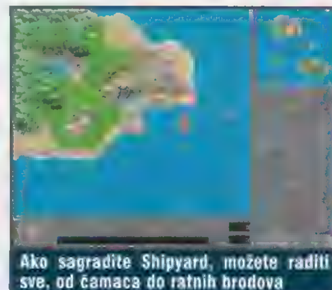
ANCIENT CONQUEST: THE GOLDEN FLEET

Igrali ste Pirates Gold, i sad vam je žao što nije izašlo ništa slično toj fenomenalnoj igri. Vaše će žaljenje prestati s izlaskom ove igre. Zašto? Vidjet ćete sami !



Na samom početku imate samo ribarske brodove koji su u potrazi za - ribama

Na nekim su otocima uistinu veliki "pilići"



Ako sagradite Shipyard, možete raditi sve, od čamaca do ratnih brodova



No, ne uspijete li završiti misiju, dogodit će vam se upravo ovo !!!

Dodajte igri Pirates i Settlers 3 malo začina i soli, kuhajte sve na laganoj vatri oko 5 min, a nakon toga poslužite se toplom i ukusnom igrom Ancient Conquest

PIŠE **Miroslav Puljiz**

INFO

PROIZVOĐAČ	MegaMedia
IZDAVAČ	MegaMedia
MIN. KONFIGURACIJA	P133 MHz, 16 MB RAM-a, WIN95
NAŠA PREPORUKA	P200 MMX, 32 MB RAM-a, WIN 98, DirectX6
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	Serial, modem, internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TIDES OF WAR
Novija igra koja se može pohvaliti s grafičkim sučeljem i jedina prava zamjena za Ancient Conquest At Sea.

PIRATES GOLD
Sada već stara i poznata igra u kojoj također trgujete i ratujete protiv gusara

SETTLER 3
Već po samom početku, gdje morate sagraditi sve potrebno da biste proizvodili alate i radili različite brodove, vuče na Settlers serijal jer su mnogi dijelovi, zacijelo, izvađeni upravo iz te igre

DAVNI rat između dvaju naroda, Grka i Perzijanaca, u doba jedrenjaka na kojima su robovi veslali, a topovi pljuckali željezne kugle u nadi da će pogoditi na pravo mjesto. Da to je Ancient Conquest: The Golden Fleet.

Softverska kuća MegaMedia Australija je gotovo nepoznata, ne može se pohvaliti naslovima koji bi bili vrijedni spomena. Ovom igrom, čini mi se, napokon će postići željeno: probiti debeli led i doći u sam vrh računalnih igara.

TKO TO TAMO KOGA GAĐA ?

Pirates, pa Pirates Gold, nakon toga i Tides of War, a na kraju šlag. Da, dobro ste čuli. Tko je god volio igrati stari dobri Pirates neće moći odoljeti ovoj igri, kao što nisam mogao ni ja.

Ancient Conquest je igra iz onih vremena kada su ratovali grčki junaci poput Herculesa i Zetesa. Osim na uobičajenim brodovima, plovit ćete i na legendarnom povijesnom brodu Argo.

Ovo je real time strategija s izometričnim pogledom, tj. pogledom iz ptičije perspektive. Rezoluciju možete maksimalno povećati na 800x600 s 256 boja. Kako sam već spomenuo, u igri su dvije civilizacije, grčka i perzijska. Ako igrate na grčkoj strani, možete odabrati scenarij u kojem je ukupno 14 misija. Naravno, najprije morate pročitati što vam je činiti, u protivnom ćete uzalud lutati trošeći nepotrebno novac i streljivo. Ako hoćete igrati pojedinačno svaku misiju, moći ćete birati čak između 40 različitih misija. Ako igrate prvi put, obvezno stavite na najlakše igranje jer početnik o pobjedi na težem nivou može samo sanjati. Da vam igra ne bi bila dosadna, moći ćete kreirati svoje vlastite nivoe i krenuti u dalje pobjede. No ako ni to nije dovoljno, onda zaigrajte multiplayer igru preko Interneta, modema ili serijskog spajanja (može se priključiti najviše osam igrača). Ako vam je i takav način igranja dosadio te želite izaći iz igre, vaši prijatelji, tj. neprijatelji neće ni primijetiti da vas nema jer kontrolu nad vašim brodovima preuzima računalo.

Osim ratovanja na moru, možete ratovati i u gradovima, kupovati roblje, vojnike i, naravno, hranu. Da biste imali za sve to, morate ponešto i ukrasti, tj. zaplijeniti od protivničkih brodova koje ste zarobili ili uništili. Hrana neće pristizati samo iz grada, morat ćete ići i sami u ribolov. No da bi bilo još više iznenađenje i neprilika, u moru vas očekuju različita čudovišta - velike meduze ili minotauri, ali i ostale životinje - morski psi ili krokodili.

Volite li mistična mjesta, povijest o Herculesu ili grčkim bogovima i velikim čudovištima poput minotaura, došli ste u pravu igru - igru punu iznenađenja. Uz malo sreće i iskustva, proći ćete je bez većih problema, ali ako upadnete u klopku, pozdravite se sa životom ili se pomolite grčkim bogovima da naprave nemoguće.

Kao što vidite, čim sagradite ratni brod, možete krenuti u pobjede - uništavati gradove, neprijateljske brodove ili samo tražili blago

OCJENA

Grafika, a pogotovo igrivost su joj na visokoj razini, upravo joj raznolikosti brodova i gradova daje tako visoku ocjenu

89%

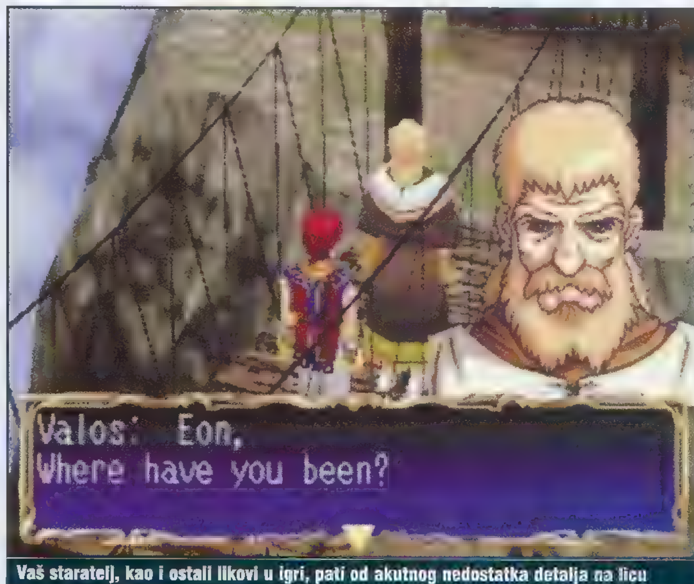
Još jedan anime

GRANSTREAM SAGA

PlayStation RECENZIJA

U poplavi kompliciranih RPG-ova, jednostavni Zelda-stil ove igre pravo je osvježenje koje dopušta igraču da se opusti i uđe u svijet fantazije


Za borbu su vam u početku potrebni dobri refleksi, ali će vas, kad ih steknete, sve sljedeće borbe pomalo zamarati



Vaš staratelj, kao i ostali likovi u igri, pati od akutnog nedostatka detalja na licu

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Shade
IZDAVAČ	SCEI
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

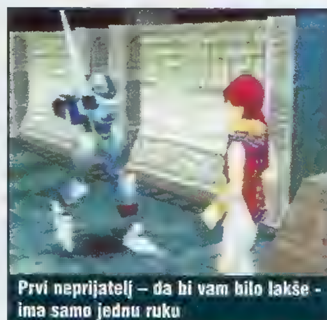
EXCALIBUR 2150
Iako s ovom akcijsko-platformskom igrom ima malo veze, Granstream Saga donosi gotovo identičan stil borbe kao i nesuđeni TR klon.

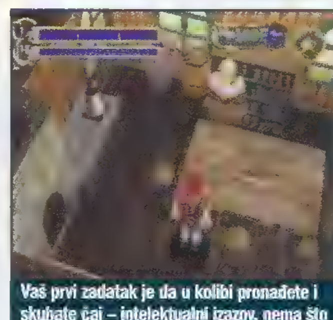
VEĆ su mi dosadile igre u kojima moram paziti ima li moj lik dovoljno hrane, novca i odjeće, je li zadovoljan, odmoran ili mu je zima. Granstream Saga je RPG koji takve sitnice odbacuje nudeći čistu akciju – mješavinu brze borbe i rješavanja zagonetki koje su Zeldu učinile popularnom na "jednoj drugoj konzoli".

Eh, što volim kada priča nije rađena po klišeu. Lik nad kojim u ovoj igri imate kontrolu siroče je nepoznatih roditelja (već njušite – n-ti put istražujete svoje podrijetlo) kojeg je odgojio stari mudrac. No, kada lebdeći kontinenti koji čine njegov dom počnu polako padati u more, on (tj. vi) mora pomoću izgubljenih prastarih tajni spasiti civilizaciju od propasti. Tu je negdje još skrivena i romansa, a sve je umotano u svijet mača i magije i nazvano Granstream Saga.

CRNO-BIJELI SVIJET

Ova je igra sastavljena od kontrasta. Koliko je priča zanimljiva i razrađena, toliko su šture i kratke replike likova pa većinu stvari morate zaključiti sami. Dijelovi igre više sliče avanturi - kada treba naći riješenje za određeni problem, sve pomalo podsjeća na Discworld ili nešto slično, dok su neki dijelovi konstantna akcija – stalne borbe protiv raznovrsnih protivnika. Ova neujednačenost prelijeva se i u tehnički dio: animacije koje se periodično pojavljuju su uistinu kvalitetne, a kretnje likova prirodne i realne, no teksture su vrlo siromašne, a kompletna igra pati od nedostatka detalja pa tako likovi nemaju prste na rukama, oči, nos i usta na licima i sl. Ni sustav borbe, koji kao da je preuzet iz Zelde, nije bez svojih mana. Kao u rijetko kojoj RPG igri, borba se odvija u stvarnom vremenu, a sastoji se od udaraca i obrana hladnim oružjem te uporabe čarolija. Nažalost, možete se boriti samo protiv jednog neprijatelja odjednom, a ako ga i ubijete, ponovno će oživjeti izađete li iz te prostorije i poslije se opet u nju vratite. Prvih nekoliko borbi bit će vam vrlo zanimljive, no naučivši osnovna pravila obrane i udaraca, sve daljnje postaju prilično zamorne. Zagonetke, kojima igra obiluje, najčešće su zanimljive, ali nikada preteške – i za najkompliciraniju neće vam trebati više od 5 minuta. Cijela je igra vrlo lagana pa ni neiskusniji igrači neće imati većih poteškoća, a iskusnima će poslužiti kao odmor od kompleksnijih RPG-ova.


Prvi neprijatelj – da bi vam bilo lakše - ima samo jednu ruku


Vaš prvi zadatak je da u kolibi pronađete i skuhate čaj – intelektualni izazov, nema što

Igra uz koju će vam ugodno proći vrijeme - ne predstavlja izazov, ali nije ni dosadna

Ukratko, savjetujem vam da posuditi ovu igru u nekoj od posudionica i odigrate je u dva dana. Animacije su uistinu lijepe, a problemi i borbe će vas ugodno zabaviti – nakratko. Kako ju je lako završiti u nekih 12-13 sati igranja, teško da će postati klasik - Granstream Saga nije igra koju biste željeli imati u svojoj zbirci.

OCJENA

Kratak ali zanimljiv RPG, čije brojne kvalitete ublažuju mane.

75%

PIRATSKA POSLA

Kako je naziv igre na naslovnom ekranu napisan vrlo kitnjastim fontom, ova je igra među lokalnim piratima prekrštena u "Branstream Saga". To me podsjeća na vremena C64, kada su neki pametnjakovići "War in Middlearth" (napravljen prema Tolkienovom roamnu) prodavali pod "Rat u sredozemlju". Ah iskustva starca...


Animacije kroz koje otkrivate priču napravljene su u poznatom anime stilu podižući vizualnu kvalitetu igre za nekoliko postotaka

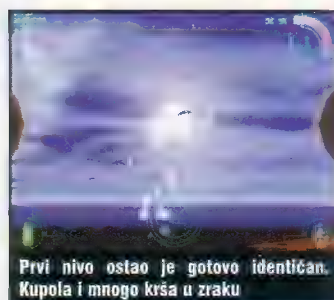
Isto, samo bez izvanzemaljaca...

INCOMING SUBVERSION

Dobri stari *Incoming* dobio je prvu službenu ekspanziju. Ima li još nade za negdašnjeg kralja 3D igara?



Mora se priznati da igra još uvijek dobro izgleda



Prvi nivo ostao je gotovo identičan. Kupola i mnogo krša u zraku



Objekti na terenu još uvijek su rijetki, ali dobro modelirani



Efektne eksplozije su ostale Incomingov zaštitni znak

Ova je ekspanzija stigla prekasno da bi imala ikakvog utjecaja čak i na tvrde fanove

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Instant Access
IZDAVAČ	Instant Access
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Split Screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ROGUE SQUADRON 3D
Primjer današnje 3D pucačine. Koncepcijski, nema mnogo razlike, ali misije su detaljnije, neprijatelji inteligentiji... Igra je jednostavno dublja i traži barem minimuma razmišljanja bez obzira na to što je riječ o arkadi.

INCOMING
Zapravo je riječ o istoj stvari, ali ako imate Incoming, a niste ga odigrali... Gle alternative!

BARRAGE
Još blijeđa igra koja također pokušava proći na račun grafike. Eh, nije svaka Incoming!

RAGEOVA izvrsna pucačina *Incoming* postala je poznata po vrhunskoj uporabi 3D ubrzivačke tehnologije, ali i po tome što dolazi u paketu s gotovo svim karticama na tržištu. Nije to bez razloga. Ako vam treba test koji će vam pokazati svu moć vaše nove kartice, *Incoming* je idealan, ali kao igru - vrijeme ga je pregazilo. Danas fenomenalna grafika više nije dovoljna da bi igra postala hit.

Kako za koga, naravno. Svi ćemo se mi složiti s tvrdnjom da je grafika bitan aspekt svake igre, no *Incoming* i slični svoju popularnost duguju isključivo izgledu. Sama je igra relativno mlaka. Jurcate lijevo-desno, pucate po svemu što se miče i uživate u krajoliku. Nije bog zna što, ali u doba izlaska *Incoming* je predstavljao pravu revoluciju u arkadnom svijetu. Danas, kada gotovo svaka igra ima isto tako dobru grafiku i efekte, potrebno je malo više da bismo igru proglasili revolucionarnom.

SVE PO STAROM

Subversion je prvi ekspanzijski disk za *Incoming* koji, začudo, nije izašao iz matične tvrtke. Doduše, Rage ga je potvrdio kao službeni, ali njegovi su tvorci ljudi iz *Instant Accessa,* tvrtkica koja se i inače bavi upravo ovakvim stvarima. Iz njihove su radionice stizali dodaci za *Grand Prix 2* i slično, tako da dečki nisu bez veze. Ipak, u slučaju *Incominga*, ne mogu reći da su obavili osobito dobar posao. Naime, čovjek bi očekivao makar neke novine, kompleksnije misije, originalniju priču - ali od svega toga ništa. Priča kaže da je prošlo mnogo vremena otkako su izvanzemaljci pobijeđeni, a Zemaljske su snage prestale ulagati u obranu. Ovdje se javlja domaći neprijatelj, korporacija *Gen Tech* koja želi zavladati svijetom... Da biste pobijedili tog opakog neprijatelja, trebate proći ukupno 48 novih misija tijekom kojih ćete upoznati nove krajolike i borbena vozila (zemaljska, zračna i pomorska). Problem je u tome što sve to skupa previše podsjeća na stari *Incoming*.. Čak je i redoslijed misija sličan, s time da su originalni svjetovi bili ljepši i raznovrsniji od ovih. Radite li dodatak za igru koja je sama po sebi prazna, tada ni nove misije ne mogu biti zanimljive. Ova ekspanzija, zapravo, govori kako bi *Incoming* prošao da se danas pojavio na tržištu. Daleko od toga da ne bi bio zanimljiv kao kratka razbibriga i demonstracija 3D tehnologije, ali da bi dobio sve one hvalospjeve -teško.

Treba biti iskren pa reći da *Incoming* može pružiti nekoliko sati zabave. No, da bi netko zaigrao i dodatni set misija nakon što je završio originalnu igru, igra mora biti stvarno dobra. Tako jak *Incoming* ipak nije. Ako nekim čudom nemate barem OEM *Incoming*, ne nabavljajte *Subversion* jer on bez originalne igre neće raditi. Ovu ekspanziju mogao bih preporučiti samo zagriženim fanovima igre koja je obilježila svoje razdoblje i danas je treba promatrati samo kao stubu u razvoju.

OCJENA

Iako je riječ o ekspanziji, očekivao sam barem nešto novo...

68%

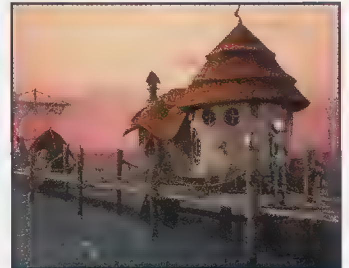
LIATH

Gde si lijo, majke ti ga spalim?

Avantura...aha...point and click avantura... aha...s mračnim tipom sijede kose koji baulja po spektakularnom svijetu ne izgovorivši nijednu jedinu riječ. Dođe mi da se zapitam ne zove li se tip zapravo Morgan Freeman?



Liath stoji na mjestu...jupi



Prekrasni eksterijeri...vrhunski posao



Bolje od ovoga ne može, zar ne?

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Amber
IZDAVAČ	Amber
MIN. KONFIGURACIJA	P166 16MB RAM, 2MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P233 32MB RAM, 4MB SVGA
3D PODRŠKA	nema 3D-a
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DISCWORLD 2
Jedna od najboljih point & click avantura

GRIM FANDANGO
Po osobnom dojmu, jedna od najjadnijih Lucasartsovih avantura.

GLEDANJE X-FILESA
Nova sezona...i ja nisam pogledao prvu epizodu...pas mater!

E, da. Jeste li zapazili da u Half Lifeu naš junak nikad ne govori i da su svi likovi muškarci? Black Mesa, ha? Bolje bi odgovaralo Pink Mesa. No, svejedno; ono što sam ovaj put dobio na recenziju je point and click avantura pomalo nepoznatih autora koja je po defaultu grafički dovedena do savršenstva.

Liath je zapravo ime vašeg junaka, bjelokosog mladca s fluorescentno zelenim čarolijama zatečenog u obalnom, prekrasno izrenderiranom gradu u kojem ga zbog čudnog proročanstva ubace u tamnicu iz koje se vrlo brzo oslobađa i počinjete rješavati potpuno besmislene slagalice nastojeći shvatiti zbog čega to čini. Osim toga, sastaje se s nekolicinom nevjerojatno fascinirajućih NPC-a rabeći doslovce najgori interface ikada viđen u avanturi. A NPC-i (joj majko) su gomila nezanimljivih panjeva koji na čudan način odgovaraju oko dvije minute klopoćući ustima kao ribe nakon što voiceover završi. Možda bi pokušaj razgovora s automobilskom svjećicom bio zanimljiviji. Naravno, komunikacija je doslovce nemoguća, a, ako uračunamo i povremene patetične pokušaje ubacivanja humora, situacija je daleko gora: u svakom pogledu razmišljanje o početku dijaloga s nekim likom ne daje ništa osim "joj, ne opet pet minuta" osjećaja. Nadalje, tu je i pop up point and click interface kod kojeg su interaktivne zone razmještene gotovo zločinački loše. Da bude još gore, svi predmeti u vašem inventaru se opisuju pomičnim tekstom koji podsjeća na slide reklame u tramvajima. Osim toga, interakcija s predmetima u igri je toliko loša i spora jer morate prolaziti kroz čitav niz izbornika da biste uopće mogli išta izvesti. Ako tome dodamo i "mogu ti dati zlatni ključ, ali mi donesi mrkvu" motiv slagalica, pred sobom imamo nakazu nad nakazama. Pitate se što bi ovu igru moglo spasiti? Grafika, eto što!



Mogu ti dati zlatni ključ, ali mi donesi mrkvu

SPAS JE U PLASTICI

Grafika je, za razliku od svega ostalog u igri, izvrsna. Dizajn ovog mističnog svijeta je doslovce zapanjujući. Prekrasno izrenderirane građevine i divno inkorporiran pozadinski zvuk (koji, eto, moram spomenuti) daju igri specifičan dojam. Nadalje, glavni lik se po ekranu, iako nerealno, kreće vrlo glatko i zapravo izgleda poprilično kulerski. Njegovi sugovornici su, s druge strane, naprav-ljeni prilično jadno (riba na suhom efektu). Scene se, same po sebi, prelijevaju iz jedne u drugu, što izgleda stvarno lijepo. O ostatku grafike nemam ništa više za reći. Super je, renderirana je, interesantna je i točka.

Liath je patetično loša igra ostvarena u predivnom svjetlu. Jedini pravi savjet koji bi kao recenzent mogao dati Liathovim grafičarima i dizajnerima je: nađite si posao negdje drugdje, u Amberu gubite novac i vrijeme.

OCJENA

Jedino ćete zbog supergrafike ovu igru igrati duže od 30 min

55%

DÉJÀ VU ili nešto više?

MAD TRAX

Dosta vam je suvislih i realnih utrka? Pa što čekate, imate Mad Trax?!



Neki dijelovi znaju biti impresivni


Kristalna slika zasigurno neće nikome smetati


Zgodno je što se možete voziti i po vrlo strmim dijelovima ceste, ali ne valja pretjerivati


Pobjednički krug...


Ovo se događa kad ne pazite

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	RayLand Interactive
IZDAVAČ	RayLand Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 233, 32 Mb, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Voodoo 1 i 2, Banshee
MULTIPLAYER	Spilt Screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DETH CARS
Slične ideje i slične nadrealističnе realizacije. Provjerite sami.

CARMAGEDDON II
Za one koji nisu zadovoljni samo utrkivanjem

TVRTKA koja želi izboriti mjesto u golemoj konkurenciji automobilističkih i sličnih vozačkih igrica mora uključiti maštu i uložiti velik trud jer se svako malo uz neke već etablirane i hiperpropagirane naslove pojavi i neko novo ime za koje nemamo nikakvih jamstava o kvaliteti. No, trebamo se osloboditi predrasuda i hrabro ispitati sve što nam se nudi. I mi smo ovdje da vam približimo sve što vas zanima.

Nemojte se dati prevariti misleći da je ovo samo još jedna u nizu dosadnih utrka

Ovo je još jedna igra u kojoj nije najvažnije prikazati što realnije simulaciju utrku, nego napraviti fantastičan svijet futurističnih automobila. Cilj je, dakako, ostao isti - ostaviti protivnike da se uguše u vašoj prašini - samo su metode malo drukčije, Naime, malo vam pomažu različita oružja koja možete skupljati putem, potrebno je samo malo bolje nanišaniti i buuum, probiti se do prvog mjesta.

NE ŠTEDITE BENZIN!

Sigurno ste pomislili da ste sve to već vidjeli i odigrali milijun puta. Ali, nitko nije ni tvrdio da je ovo neki revolucionaran izum, jednostavno usavršavanje postojećih standarda teče tako brzo da nas gotovo svaka malo ozbiljnija igra iznenadi nekim detaljem. Mad Trax je pripremljen po starom receptu uz dodatak novih začina koje treba kušati. Odmah na početku očekuje vas prilično inovativan uvodni izbornik. Ondje odabirete single race, ligu odnosno championship ili time attack-borbu između vas i vremena, bez ostalih protivnika. Ako ste loši, ispadate, ako ste dobri, popet ćete se na pobjedničko postolje. Automobili koje birate na samom početku razlikuju se jedino po vanjskom obliku, performanse su im jednake. Poslije ćete dobiti i bolji automobil, po zaslugama. Razumljivo, tu su i bonus staze i sve one popratne nagrade što ih dobiva dobar vozač. A dobar vozač u ovoj igri može, uz malo vježbe, postati svatko jer je karakterizira visoka igrivost, pogotovo kad je riječ o upravljanju automobilom koje se pomalo razlikuje od ostalih igara - nekako je fluidno pa jednostavno klizite cestom. Drugi veliki plus u ovoj igri je iznimno kvalitetna i detaljna grafika, pogotovo u obradi okoliša i stvaranju ugođaja. Nažalost, bez 3D ubrzivačke kartice ništa od svega toga. Svaka je staza priča za sebe i atmosfera za sebe - od snježne planine do nadrealističnog grada koji stvara pomalo psihodeličnu atmosferu svojim crvenim svjetlima i bizarnim zgradama. Vidi se da je uložen trud u stvaranje vizualnog identiteta i prepoznatljivost ove igre. Još je jedna zanimljivost kad je o optičkoj dopadljivosti riječ - postoji opcija koja uključuje motion blur koji će vas u početku možda malo i zbuniti, ali će vam se već nakon nekoliko minuta svidjeti jer pridonosi općoj euforičnoj atmosferi igre. Razumljivo, u pozadini se čuje odgovarajuća glazba. Veliki minus ovoj igri je što, osim neuporabljivog split screena, nema nikakvog multiplayera pa nećete moći izazvati rođaka iz Australije na dvoboj sve dok ne odete k njemu, a split screen nikako nije nešto zbog čega biste zaprašili u daleku Australiju.

Ako ste među onima koji moraju iskušati svaku trkaću igru, nećete se razočarati ni ovom, a ako ste vikend-konzument, onda vam je preporučujem - spoj tehnologije i mašte ovdje je smiješan u pravom omjeru. A ako ste baš zapeli za multiplayer, onda ovo nije igra za vas.

OCJENA

Nedostatak multiplayera malo je naškodio inače vrlo perspektivnoj igri

76%

Očaj svih očaja!

FIGHTER PILOT

Nevjerojatno, ali istinito – Electronic Arts je potpisao jednu od najgorih arkadnih simulacija letenja svih vremena!

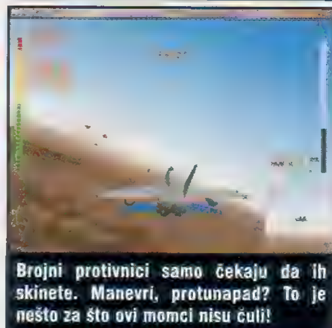


Grafika bi možda izvukla Fighter Pilota kada bi on imao barem osnovnu Direct 3D podršku. Ovako, ako nemate 3Dfx karticu, igra izgleda poput pucaljki s početka devedesetih

Ako niste sigurni što vam je činiti, čim dođete u domet pojavit će se veliki natpis SHOOT! SHOOT!



Ima li što bolje od dogfighta u "nevidljivom" F-117? Topovi, Sidewinderi... Ma tko je tu lud!?



Brojni protivnici samo čekaju da ih skinete. Manevri, protunapad? To je nešto za što ovi momci nisu čuli!

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 24 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

F-15
Ako želite pravu simulaciju, F-15 je već odavno postao sinonimom za to.

INDEPENDENCE DAY
Kada sam prvi puta vidio FP, odmah sam se podsjetio ove prastare konzolne prerade. Riječ je o solidnoj arkadnoj simulaciji koja ima sve ono što FP-u nedostaje da bio bio igriv – brzinu, jednostavan letni model i uzbudljivost koju daje spoznaja da u igri možete biti srušeni!

LETAČKE simulacije s potpisom Electronic Artsa nastale u suradnji s *Jane's*-om, u pravilu, spadaju među najkvalitetnije igre tog žanra. No, ovaj se put tim predvođen *Andy Hollisom* (*Longbow, F-15*) odlučio za samostalan projekt. Ideja je bila napraviti arkadnu simulaciju smanjenog realizma u kojoj igrač treba samo naciljati i pucati. Ideja možda zvuči privlačno, ali je njena realizacija sasvim druga priča!

Svi mi koji volimo simulacije letenja kojiput poželimo zaigrati jednostavnu igru. Zašto bismo baš uvijek morali provoditi sate i sate upoznavanja sa svim sustavima nekog borbenog zrakoplova, pa zatim sate vježbanja polijetanja i slijetanja, zračne borbe i tko zna čega sve ne, kada je sve što želimo vinuti se u visine i napucavati neprijatelja? Nemojte me krivo shvatiti. Opće je poznato da više od svega cijenim dobru, realnu simulaciju koja stavlja na test sve moje sposobnosti, no ponekad čovjek osjeti potrebu za nečim jednostavnijim. *Andy Hollis*, poznati lisac iz *Electronic Artsova* odjela za simulacije, i opet je pokušao naslutiti što tržište traži odlučivši mu ponuditi svoje rješenje. Tako je rođen *Fighter Pilot*, potpuno arkadna simulacija letenja u kojoj nema ni r od realnosti i koju može igrati i onaj tko nikada nije čuo za zrakoplov. Izreka kaže: Pazi što želiš jer bi to mogao i dobiti! Konačno mi je postalo potpuno jasno njeno značenje!

KAO PO GLINENIM GOLUBOVIMA

Fighter Pilot je jedna od onih igara koje vas, čak i kada mislite da ste vidjeli sve, ipak uspiju iznenaditi. U njoj nema apsolutno ničega čemu bih mogao uputiti jednu jedinu pohvalu. Ne sjećam se je li mi se takvo što dogodilo otkako radim ovaj posao, ali eto, za sve postoji prvi put. Ideja je sljedeća: vi ste novi as u elitnoj eskadrili američkog zrakoplovstva koja se našla u Perzijskom zaljevu i... Sve je jasno. Izvedba je: arkadna simulacija letenja u kojoj je jedini cilj srušiti sve protivnike prije nego što oni sruše vas. Opet je sve jasno. No nije mi jasno kako netko čak niti na tako isfuranoj ideji nije uspio napraviti makar igrivu pucaljku! Naime, igra se odvija kroz određeni broj misija koje izvršavate slijedno, a koje čine nekakvu nazovikampanju. Na raspolaganju su vam četiri zrakoplova, *F/A 18, F-117, Su-35 i F-22*. Svaki od njih namijenjen je određenoj misiji i svaki ima svojih prednosti (čitaj specijalno oružje!?) i mana (koje nisu uočljive jer se svi ponašaju potpuno isto). Prije svake misije postoji briefing koji komotno možete preskočiti jer su svi ciljevi ionako ispisani s lijeve strane ekrana tijekom čitave igre. Sama se igra odvija iz trećeg lica, što znači da svoju letjelicu promatrate straga. Osim nje, na ekranu možete vidjeti podatke o naoružanju, brzini kao pojednostavljeni radar na kome je velikom crvenom strelicom prikazan smjer iz kojeg dolazi neprijatelj – sve što trebate znati! Puni nade, usmjeravate se prema najbližem banditu, ruka je čvrsto na palici i prst spreman na okidaču. Gas do daske i eto vas na repu protivnika. No, eto čuda! On ne trza, čeka da ga mirne duše skinete!? Idete do sljedećeg – opet isto. Nekoliko puta i gotova misija. Žurno prolazite kroz dva izbornika i podešavate težinu igre na viši stupanj (slobodno krenite do kraja). Opet isto! Da stvar bude gora, sam pilot (zakleo bih se da je u kabini Beavis) cijelo vrijeme baca komentare o tome kako majmuni lete u tim zrakoplovima. Užas živi. Nakon nekoliko misija shvaćate da ste besmrtni i da vas je praktično nemoguće srušiti, naoružanja imate toliko da možete potući sve iračke zračne snage u dvije misije, a ako netko i zapuca po vama, pa vas čak i pogodi... pih! Skinut će vam tek nekih par posto "zdravlja"! Užasnuti, izvadit ćete CD iz drivea i potražiti onoga tko vam je dao/prodao ovu igru.

Fighter Pilot je toliko loš da ne prolazi ni kao arkadna simulacija!

Ovu recenziju nisam mogao opisati drugačije negoli opisati kako izgleda tipična misija. Da sam vam rekao bilo što drugo, mislim da mi ne biste vjerovali. Ova igra čak i ne zaslužuje takav naziv jer u njoj nema osnovnog elementa - izvjesne doza straha od neuspjeha koji vas tjera da pazite što radite. Ovdje toga nema, tako da se ne može proglasiti ni arkadom. Neprijateljski AI ne postoji, cijelo vrijeme mislite da pucate po glinenim golubovima. *Fighter Pilot* nema ni točku na početnom slovu riječi izazov i to ga čini nedostojnim ijedne kune koju biste eventualno dali za nj. ◀

OCJENA

Bez komentara!!!

35%

Nestašna dječica RUGRATS SEARCH FOR REPTAR

PlayStation RECENZIJA

Sjećate se kakve ste sve nepodopštine i gluposti radila kao dijete? Prisjetite se tih trenutaka igrajući Rugratse



Buaaa! Maamaaa, ona mi neda keeksee! Ništa gore od zle, starije sestre

Bum! Bum! Umri zli Marsovče!



Bebaču kao što je ovaj na slici i zatvorena vrata mogu predstavljati nepremostiv problem

Zaradite svoj prvi novac skupljajući kovanice u parku

PIŠE **Hrvoje Herceg**

INFO

PROIZVOĐAČ	N-Space
IZDAVAČ	THQ
PODRŽANI HARDVER	Memory card, analog
MULTIPLAYER	1 - 4 igraèa
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

CRASH BANDICOOT 3
Posljednji nastavak popularnog Crasha svaki pravi arkadaš mora imati.

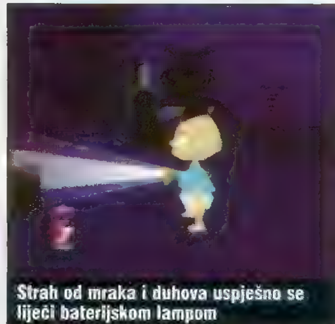
GEX 3D
Vodite malenog guštera u borbi protiv svih zala koje njegov svijet može ponuditi.

AKUJI THE HEARTLESS
Igra koja se temelji na Gexovom grafičkom engineu, a ima i dozu brutalnosti.

U današnje vrijeme, kada se većina proizvođača igara okreće nasilju ne bi li povećala popularnost i prodaju svojih igara, rijetkost su igre koje svoju publiku nastoje steći pomoću nekih zabavnih i jednostavnih stvari. Jedna od takvih igara je i Rugrats: Search for Reptar, koja vam daje mogućnost da se odlično zabavljate bez nasilja i galona krvi na ekranu.

Glavni likovi ove igre su djeca predškolske dobi. Vrlo su nestašni i zaigrani i vole raditi svakakve gluposti. Upoznat ćete ih u uvodnoj animaciji, kao i njihove roditelje, te djeda i baku. Odmah će vam biti prikazan i glavni zadatak - skupljanje svih djelova slagalice koja tvori sliku dinosaura što ćete ostvariti ispunjavanjem određenih zadataka na koje je igra podijeljena. Zadaci su različite težine, ali jednom istreniranom arkadašu neće predstavljati nikakav problem. Kroz nivoe ćete voditi jednog od šest klinaca, a moći ćete upravljati i njihovim kućnim ljubimcem, psom. Bit će tu igranja skrivača, utrke do kuhinje, borbe s izvanzemaljcima, uništavanja duhova i sličnih stvari koje se od djece te dobi mogu očekivati. Budući se radnja igre odvija uglavnom u kući, za potpuni uspjeh morat ćete naučiti raspored soba i ostalih prostorija. Osim glavne radnje, ponuđeno vam je i igranje određenih igri (activities): skupljanja novčića u parku, utrke za kolačima, skupljanje jaja i mini golf koji je iznimno jednostavan i vrlo zabavan za igranje, tako da se isplati nabaviti igru samo radi njega. Realizirana je i igra u više igrača, tako da svoje znanje u mini golfu možete odmjeriti s vašim prijateljima. Maksimalan broj igrača u mini golfu je četiri, dok igru može igrati samo jedan.

Pogled na likove je iz trećeg lica. Kamera koja ih prati katkad to ne čini baš najbolje pa možete naići na neke probleme glede preglednosti, što se na neki način rješava pritiskom određene tipke - kada se kamera pozicionira iza vašeg lika. Izgled svega u igri maksimalno je pojednostavljen, što je i normalno za ovakvu igru. Likove karakteriziraju neproporcionalno velike glave, ali su im pokreti dobro animirani, a cijela se igra odvija kao animirani film. Zvučni efekti u igri su odlični, počevši od glasova dodijeljenih likovima. Ovisno o situaciji u kojoj se nalaze, osjetit ćete drhtanje u glasu kad se plaše, odnosno smijuljenje kad nekog zafrkavaju ili se vesele. Doduše, broj samih zvučnih efekata je ograničen pa će se često ponavljati, ali ih je ipak zabavno slušati. Glazba u igri je tipično dječja, brza s puno veselih melodija te odlično prati sve što se događa na ekranu.



Strah od mraka i duhova uspješno se liječi baterijskom lampom



Odličan mini golf učinit će ovu igru zanimljivijom

Završivši igru, posvetite se mini golfu koji je u nju uključen.

Upravljanje klincem u pelenama bilo mi je uistinu zabavno, baš kao i vođenje starije mu sestre u borbi protiv Marsovaca. Nažalost, zabava dosta kratko traje, jer je igru lako završiti čak i osrednjim igračima. Jedino mini golf donekle popravlja situaciju. Svejedno, igru mogu preporučiti roditeljima koji traže naslov kojim bi razveselili svoju djecu, a da nije krcat nasiljem i brutalnošću koje sve više današnjih igara nudi. Dakle, klinci, a i vi nešto stariji, navalite.

OCJENA

Vrlo zabavna arkadna igrica koja će se najviše sviđati najmlađima

78%

ZOLA

Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Trgovina ZOLA
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

ZA ČLANOVE HACKER CLUB-A POPUST 5 % !

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

www.zola.hr



EPSON





YAMAHA



GVC



USRobotics

Canon
XEROX
EPSON
LEXMARK
Panasonic
HEWLETT PACKARD





LOGITECH
Genius
THRUSTMASTER
Microsoft



LOGITECH
THRUSTMASTER
Microsoft

PC IGRE ...



EDUKATIVNI CD !

PlayStation



IGRE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI

Genius



Microsoft



YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	792,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	3276,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI EXT.	4060,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	3276,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	3149,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 420 C	1100,00 kn
HP 695 C	1577,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 440	1458,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2468,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 700	2073,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1599,00 kn
SPORTSTER V90	1350,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

MEDIJI	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	17,00 kn
CD MITSUI	17,00 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	17,00 kn
CD TDX	17,00 kn

THRUSTMASTER	
TOP GUN	399,00 kn
FORMULA SPRIN VOLAN S PEDALAMA	753,00 kn
RACE 3D GAME PAD	299,00 kn

U cijene je uračunat PDV.

ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM

EPSON HEWLETT PACKARD FUJITSU YAMAHA Panasonic Microsoft COMPAQ Canon

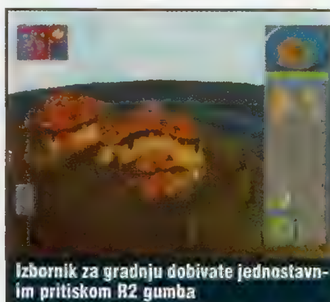
Bogovi su se preselili na PSX!

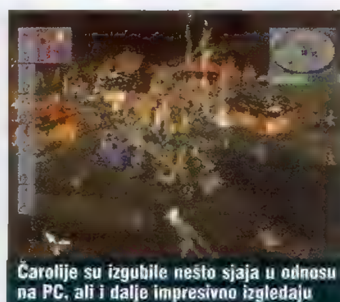
POPULOUS THE BEGINNING

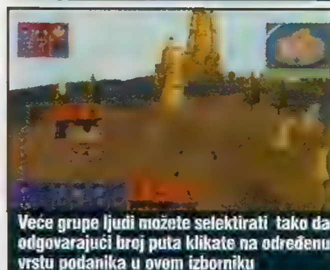
PlayStation RECENZIJA

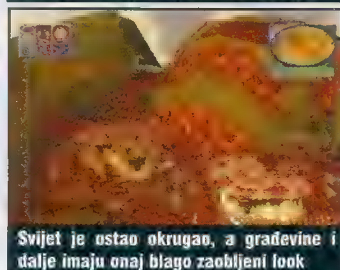
Prošlo je vrijeme prošlo smo pisali o trećem izdanju Populousa. Sada kada je pred nama konzolna prerada, pitamo se zašto smo je tako dugo čekali?

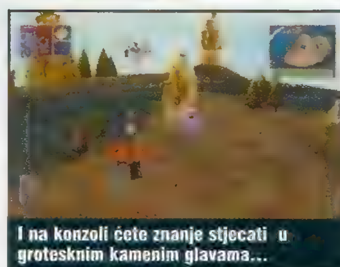

Grafika je zadržala privlačnost u okvirima rezolucije TV zaslona


Izbornik za gradnju dobivate jednostavnim pritiskom R2 gumba


Čarolije su izgubile nešto sjaja u odnosu na PC, ali i dalje impresivno izgledaju


Veće grupe ljudi možete selektirati tako da odgovarajući broj puta klikate na određenu vrstu podanika u ovom izborniku


Svijet je ostao okrugao, a građevine i dalje imaju onaj blago zaobljeni look


I na konzoli ćete znanje stjecati u grotesknim kamenim glavama...

PIŠE Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Bullfrog
IZDAVAČ	Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	
MULTIPLAYER	
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

CIVILIZATION 2
Još jedna od legendi među igrama stvaranja koja je također došla na PSX.

CONSTRUCTOR
Simpatična igra stvaranja s elementima Sim Cityja i klasičnog RTS-a.

"Zanimljivo je koliko dobro igra može izgledati na stroju koji zajedno s igrom stoji manje od bolje 3D kartice..."

POPULOUS The Beginning je na PC platformama postigao golem uspjeh. Preko noći je osvojio svijet i danas, nakon četiri mjeseca, igra se gotovo jednakom žestinom kao i u trenutku izlaska. Konačno, evo, je zaživio i na Playstationu!

Za rijetke koji o novom Populousu nisu čuli ništa, ponovit u ukratko priču. Dakle, riječ je o trećem nastavku prve "božanske gre". Radnja se zbiva prije vremena radnje dvaju prošlih nastavaka, a grač preuzima ulogu Shamana, luhovnog vođe svog plemena koji nastoji osigurati prevlast svojim sunarodnjacima, a sebi mjesto u božanskoj loži. Eto, toliko o pozadini. Nećemo se zadržavati na priči i detaljima vezanim uz igru (o tome će više riječi biti u sljedećem broju PSX-a), osnovna nam je ideja bila povući paralelu između PC i PSX verzije te ustanoviti osnovne razlike, prednosti i mane. Zato, krenimo...

VJEČNI DVOBOJ

Eto nas ponovno pred vječnim pitanjem - što je bolje? U slučaju Populousa i svih sličnih igara, PC jest i bit će najbolja platforma, ali dok su neke konverzije za konzolu jednostavno pokušaji koji potvrđuju ovu tezu, PSX izdanje Populousa je priča za sebe. Naime, nešto duži razvoj konzolne verzije imao je za posljedicu vrlo dobru integraciju sučelja sa standardnim dual shock kontrolerom. U ovom slučaju definitivno nema govora o na brzinu preorijentiranoj igri čija je jedina svrha zgrtanje novca. Ne, Bullfrog si je pri preradi Populousa kao glavni cilj postavio postizanje istog stupnja igrivosti, u čemu je nedvojbeno uspio. Naime, cijeli je sustav upravljanja, kako jedinicama, tako i svijetom, prenesen na tipke i palice analognog kontrolera. Tako lijevom palicom pokrećete kursor, desnom pokrećete mapu, dok tipke L1 i R1 služe za njenu rotaciju. L2 i R2 trenutačno otvaraju izbornike s magijama i ljudstvom, a kvadrat, krug i ostali znaci služe za selektiranje, bacanje magija i centriranje nad Shamanom. Naoko izgleda složeno, ali već nakon kojih pola sata igranja, komande postaju tako brze i pregledne da vam uporaba miša ne pada na pamet. Istina, pokretanje kursora analognom palicom pomalo je neprecizno, ali to nije kritično. Povrh toga, dodana je dual shock podrška, tako da kontroler vibrira pri bacanju čini i slično, što još više podiže atmosferu u igri. Što se same atmosfere tiče, ona je ostala ista - vrhunska. Svjetovi, unatoč nižoj rezoluciji, nisu ništa manje atraktivni. Istina, obrisi nisu tako oštri te je pojedine podanike koji put teško naciljati, ali bolje, nažalost, ne ide. Animacije su, s druge strane, čak i kvalitetnije nego na PC inačici, a glazba je jednako dobra i atmosferična. Dakle, po svemu sudeći, riječ je o izvrsnoj preradi. No, postoji jedan problem. Sve ovo vas veseli tako dugo dok ne pokušate snimiti poziciju: igra za snimanje traži potpuno praznu memorijsku karticu, jer save file ima punih 15 blokova! Da stvar bude gora, snimanje traje dobrih nekoliko minuta, što u trenutku kada se želite osigurati prije napada ili, ne daj bože, želite nekoliko puta snimati i učitavati, uništava i najtvrđe živce. Nije mi jasno zašto je taj aspekt tako katastrofalno riješen, ali bolje očito nije išlo.

Gledamo li igru u cijelosti, moram priznati da je riječ o jednoj od najboljih konverzija koje sam vidio. No, očajno snimanje pozicije strahovito snizuje igrivost. Snimanje pozicije je u ovakvim igrama vrlo bitna stvar, nerijetko se događa da tijekom jedne misije snimamo i po desetak puta. Uzmete li u obzir da proces traje tri do četiri minute, matematika je jednostavna. Šteta, jer sve su ostale značajke kojima Populous duguje svoju popularnost ostale na istoj kvalitativnoj razini. Jedini izlaz je u minimalnoj uporabi memorijske kartice, a u tom slučaju igra (pogotovo na višim nivoima) dobiva jednu sasvim novu dimenziju... ◀

OCJENA

Jedna od boljih prerada koja, nažalost, gubi na igrivosti samo zbog dugog vremena snimanja pozicije

80%

Jurcanje futurističkim skateboardom

STREAK HOVERBOARD RACING

PlayStation RECENZIJA

San je svakog boardera i skatera odlijepiti se što više od zemlje, a Streak vam nudi da cijelo vrijeme budete u zraku


Stari dvorci postali su supermjesta za održavanje utrka


Odmjeravanje snage s prijateljima jedna je od jačih strana Streaka

PIŠE **Hrvoje Herceg**

INFO

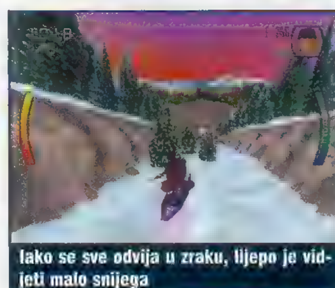
PROIZVOĐAČ	Singletrack
IZDAVAČ	GT Interactive
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	Link Cable
PLATFORME	PSX

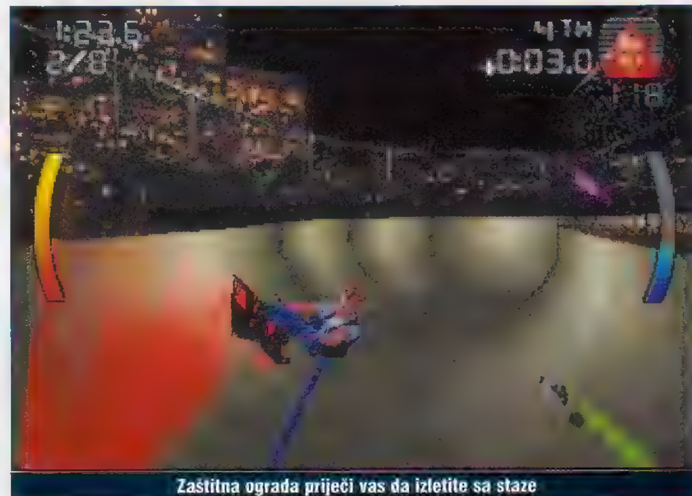
ALTERNATIVNO

11TH HOUR
Sličan grafičko-idejni lajt motiv, no potpuno besmislene (ne)logičke začkoljice.

SANITARIUM
Ako želite poludjeti i uživati u tom ludilu, ovo ne smijete propustiti!


Ne bojte se, gembladeovi ne zagađuju okoliš


Iako se sve odvija u zraku, lijepo je vidjeti malo snijega


Zaštitna ograda priječi vas da izletite sa staze

Zbrojite Cool boarderse i Wipeout, podijelite sa dva i dobit ćete Streak

U nedostatku ideja, proizvođači igara posežu za jednostavnim rješenjima - prebacuju igre u budućnost. Tako Streak predstavlja, mogu slobodno reći, cool boardere u nekoj dalekoj (a možda i ne tako dalekoj) budućnosti.

Hoverboard Racing vas stavlja u ulogu streakera, svojevrsnog skatera/boardera budućnosti, kojem je glavno oruđe njegova daska futurističnog imena gemblade. Glavni vam je cilj postati najbolji streaker na planetu i osvojiti streakersko prvenstvo.

Svoje ćete znanje pokazati vozeći se na jednoj od dvanaest vrlo raznolikih i zahtjevnih staza. Negdje će se tražiti brzina, a negdje bolja upravljivost gembladeom, po čemu se uglavnom i razlikuje 10 likova u igri. Iako su u početku ograničeni svojim karakteristikama, moći ćete ih poboljšavati tijekom same vožnje. Ovdje nije riječ ni o kakvim powerpackovima nego o samom načinu vožnje. Sa svakom akrobacijom ili visokim skokom, vašem liku raste samopouzdanje (čitljivo na confidence metru), čime se povećava njegovo ubrzanje i maksimalna brzina kojom se može kretati. Ako padnete vi, i samopouzdanje pada, a time i navedene karakteristike. Samopouzdanje će vremenom polako opadati, tako da za najbolje performanse morate non-stop izvoditi neke egzibicije. To, naravno, neće biti nimalo lagano jer je vožnja gembladeom užasno brza i za uspješno okončanje utrke morate imati dobre živce i izvrsne reflekse. Samoj brzini pridonosi i vrlo dobar grafički engine koji vrti igru iznimno brzo i glatko, s konstantno visokim brojem fpsa. Glazba je prepuštena vama na volju - kad se sve učita, ubacite svoj glazbeni CD u Playstation i uživajte tijekom vožnje.

Igrajući neko vrijeme ovu igru, mogu reći da me nije ni sa čime posebno zadivila, ali ni pretjerano razočarala. Siguran sam da će među igračima željnim utrkivanja pri bjesomučnim brzinama naći svoje poklonike, dok će oni željni malo kultiviranijih igara preskočiti ovaj naslov.

OCJENA

Zanimljiva igra, ali ne velike trajnosti

71 %



ZNAK d.o.o. za nakladničku djelatnost • Hebrangova 21, 10000 Zagreb, P.P. 951, Hrvatska
Telefoni: 01/485-4422, 485-4423,485-4424 • Telefaks: 01/485-6460
Web adresa: www.tel.hr/znak • E-mail: znak@znak.tel.hr

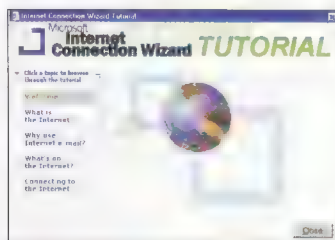


Internet Explorer 5.0

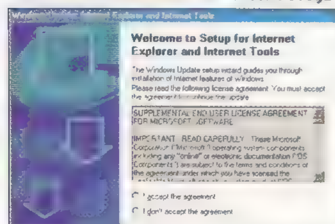
EKSKLUZIVNO

S izvjesnom sumnjom dočekujem sve novo što dolazi od Microsofta. Kada sam čuo da će IE 5.0 biti u Officeu 2000, to me stvarno razljutilo i samo sam čekao novu tužbu protiv Billa. Imao sam iskustva s posljednjom inačicom IE (4.0), koja baš i nije bila najbolja, zato sam se pripremio.

IE sam instalirao na dva stroja. Jedan na 333 MHz i 64MB rama s Windowsima 98 i Officeom, a drugi je bio 133 MHz s 16 MB rama i Windowsima 95 OSR2 (to možete vidjeti po slikama, one šarenije su iz 98-ice, a ostale su iz 95-ice, koja je bila bez desktop tema). Tek toliko da ne bude dosadno, na 98-icu sam stavio Outlook 98 da vidim kako se IE 5.0 snalazi ako je koja aplikacija već instalirana. I znate što se dogodilo? Za razliku od IE 4.0 koji je tako usporio rad na računalima da mi je bilo zlo, IE 5.0 je na oba stroja radio brzo. Na Win98 IE je preuzeo sve stare postavke, pitao me hoću li uvesti mailove i sve ostalo iz Outlooka 98 te obavio posao u rekordnom roku. Sve je prošlo bez problema, a desktop je bio bogatiji za tri ikonice. Normalno IE je dobio jednu, Outlook Express drugu i Connect to the Internet treću. Namjestivši sve parametre, posljednja ikona automatski nestaje s desktopa i možete početi "ozbiljan rad". Iako sam rekao da baš i ne volim nove proizvode iz Microsoftove ergele (još uvijek sam na 95-ici), ovaj je novi IE već nakon nekoliko sati uporabe našao mjesto u mom srcu.

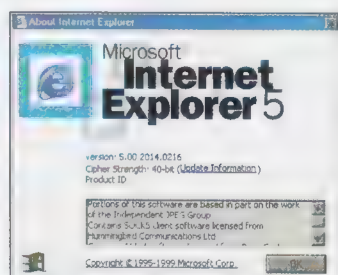


▲ Dobro sređene veze



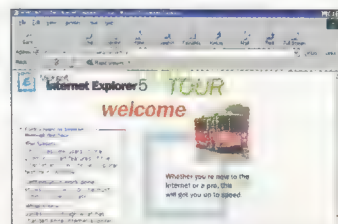
▼ Početak svega

Na 95-ici je bila ista stvar: instalirao se bez problema i već kada sam mislio da će me tražiti da instalira aktivni desktop, produžio je dalje bez pitanja i nije ga stavio. Konačno. Stavivši IE 4.0, iz puke sam znatiželje dopustio da stavi aktivni desktop - formatirao sam disk jer je to bilo nepodnošljivo. Sada IE uzima stare postavke i ne gnjavi vas sitnicama.



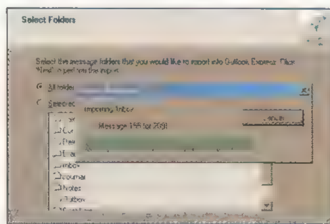
▲ On sam

A kako sve to izgleda? Jako dobro. Sučelje je ostalo slično: malo je ušminkanije, krasi ga par novih funkcija, ali ni po čemu ne biste mogli u prvi mah odrediti je li to petica ili četvorka. A onda je dovoljan samo jedna klik i odmah se vidi da je to novi klinac u kvartu a ne ona raga od četvorke. Zapravo, možemo odrediti koji je koji po onom malom gumbu Go (koji služi umjesto Entera kada ukucate neku www adresu.) i po radio toolbaru, ako je uključen. U Win98, ako IE nije uključen, jedino po čemu možete vidjeti je li IE instaliran je otići na start meni, programs, i stisnuti desnim gumbom miša na neki direktorij. Osim standardnih opcija, tu je i jedna nova, Sot by name. Dobro da su to stavili, viđao sam toliko neorganiziranih izbornika kod prijatelja baš zbog toga što se nakon instalacije novi program naselio na posljednje mjesto, a ne po abecedi. U Win95 nema takvih problema.



▲ Početak mora biti veseo

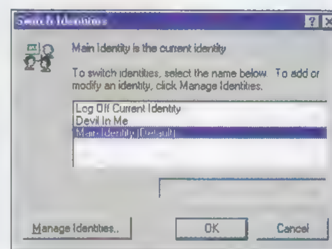
Prije nego se posvetimo otkrivanju noviteta u IE, recimo nešto i o Outlook Expressu koji dolazi uza nj. Kao i kompletni IE, i Outlook je doživio dosta promjena. Odmah na početku, kod prvog pokretanja Outlooka i stvaranja novog profila (indentiteta) ako već nije importiran iz nekog prijašnjeg programa, ako nemate e-mail adresu, Microsoft vam nudi da se koristite uslugama njihovog (beplatnog) Hotmaila, zasad jedinog podržanog servisa, ali Microsoft obećava da će ponudu povećati. Ovo je jako dobra stvar - oni imaju besplatnu reklamu, a mi besplatnu uslugu. Bravo za Microsoft. Zatim, tu su već spomenuti identiteti, tj. korisnički profili koji se lako konfiguriraju, a mogu se zaštititi lozinkom i tako spriječiti neželjene goste koji jedva čekaju da prionu čitanju vašeg maila. Svaki identitet može konfigurirati svoj Outlook po želji, od sučelja do svog računa na kojem čita poštu, preuzimanje newsa, a ima li potrebe, može baratati s više računa u svom identitetu, tj. profilu.



▲ Bezbolni import

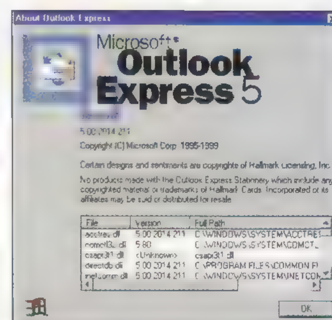
Budući da živimo u dobu spama, junk maila, svaki se program oboružao filtrima za uklanjanje i blokiranje poruka koje nam idu na živce, koje su beskorisne ili nas jednostavno ne zanimaju. Ni Outlook nije iznimka, a filtri se mogu konfigurirati po želji, tako da će vrlo malo neželjenih sadržaja doći do vas ili vašeg djeteta.

Konačno smo dobili mogućnost staviti više signature "fajlova". Dakle, kada pišete mail , onda možete staviti neki tekst (možda kakvu mudru izreku, možda vašu e-mail adresu ili broj telefona) koji će se automatski pripisivati svakoj poruci koju šaljete. To je signature, rabi se u mailu, kao i na newsima.



▲ Program za cijelu obitelj

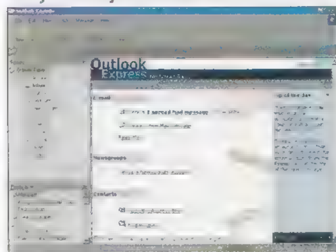
Dio Outlooka koji služi za baratanje mailovima je dobar, štoviše odličan, no onaj dio koji se bavi newsima nije bogzna što. Možda je to subjektivno mišljenje jer ja preko Agenta čitam news, a starih se navika teško riješiti. Nemojte misliti da je taj dio loš, nije, ali jednostavno ne nudi toliko mogućnosti koliko bi određenim korisnicima trebalo. Za početak, kada se tek upoznajete s news servisom, bit će vam više nego dovoljan.



▲ Da vidite da se ne zezamo

Jedna funkcija se provlači kroz Outlook i kroz IE, a to je synchronize funkcija. Ako u IE

uzmete neke stranice da biste pogledali offline (nova funkcija) i pokupili newse, s Outlookom možete namjestiti da se sve to sinkronizira u jednom valu i da se automatski nadopuni tj. da se izvrši update određenih materijala. Zato tu i dolazi scheduled tasks (poznat iz Win98), da bi se moglo namjestiti automatsko osvježivanje stranica.



Novi Express

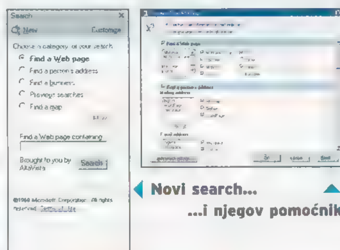
I prije nego opišem neke odlike IE-a, iznijet ću vam svoj zaključak. Ako me ove godine i oduševio neki program ili kakav dio za računalo, onda je to novi IE 5.0. Želi li do svoje 5.0 verzije napraviti browser koji bi pokosio IE, Netscape će imati pune ruke posla i pitanje je hoće li u tome uspjeti. Makar sam dosad preferirao Netscape, čini mi se da IE nudi više. Pričekat ću da i on izbaci svoju 5.0 verziju, a onda ću odlučiti. Do tada je IE ono što se mora imati - brz je, pouzdan i nadasve jak.

IE na modnim pistama

SEARCH JE SVE BOLJI I BOLJI

Search mogućnost nije novina, ali je jako unaprijeđena u novom IE . Prije, kad biste upisali neku riječ, IE bi se povezao na neku tražilicu i izlistao sve što je pronašla. To je bio tzv. pametni search. Ako to isto učinite i sada, IE se poveže na tražilicu, izbaci podatke istodobno se povezujući na site koji najviše odgovara vašem upitu. I to stvarno radi. To nije sve, možete tražiti tako da pritisnete search gumb na toolbaru u IE-u, otvorit će vam se na lijevom kraju okvir u koji upisujete pojam, odredite što tražite (imate kategorije radi lakšeg snalaženja) i pritisnete search. Ako niste zadovoljni rezultatima, pritisnete samo next i pokazat će vam se rezultati s neke druge tražilice.

Ako vam se sviđa sadržaj koji gledate, tu je sada related links koji vam daje linkove koji vode na slične sadržaje. Ruku na srce, ima to i Netscape u svojoj verziji 4.51, ali dobro.



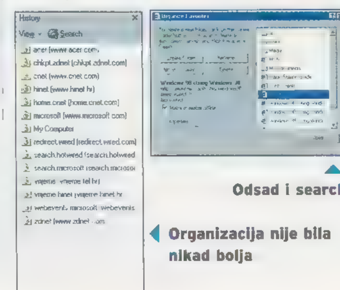
Novi search... ...i njegov pomoćnik

History i Favorites

MOJ NAJDRAŽI DIO

History, kao i mnogi drugi dijelovi IE-a, sada ima još par podfunkcija koje su uvijek dobrodošle. Sada, ako hoćemo pogledati što smo sve pregledali, tj. prosurfali, možemo "narediti" da se to u History folderu prikaže po abecednom redu ili po datumu ili po najposjećenijim siteovima... Isto tako, da ne bismo morali kopati po silnim linkovima, dobili smo i search: samo upišemo određeni pojam, i search će prekopati History i naći ono što tražimo (ovaj novi IE je pogodan za nas ljenčine, jel' da?).

Favorites je isto tako ušminkan. Ako stavljamo neku stranicu u favorites, odmah dobivamo mogućnost da je sačuvamo i vidimo i offline. Ta me opcija oduševila jer nema više prekopavanja po webu u potrazi za nečim zanimljivim kao prije. Ali najveći je problem što offline stranice imaju vrijeme trajanja nakon čega se moraju "osvježiti".Tu ulazi sinkroniziranje i automatski update. Da biste to spriječili, sada u save as opciji imate mogućnost spremanja kompletne web stranice, sa svim njezinim elementima, što sam dugo čekao! Normalno, imam i tu prigovora. Mogli su staviti nešto pomoću čega bismo sve to organizirali u nekakav red, možda u .cab datoteke ili nešto slično. Ali moraju nešto ostaviti i za verziju 6.



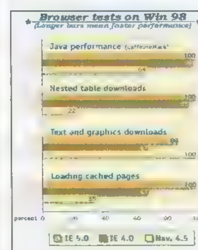
Odsad i search

Organizacija nije bila nikad bolja

Kako brz može biti jedan browser

KAD VAM JE VEZA 19200?!?

U takvim trenucima (koji su sve češći u posljednje vrijeme) da imate ne znam što, brzina je nikakva. Ali ako je veza dobra ili ako imate neke dokumente na disku ili u lokalnoj mreži u HTML formatu, onda se već može govoriti o tome koji je browser brži. Microsoft se hvalio da je novi IE brži od ostalih. Pa da vidimo. Na testu koji je sadržavao tekst i grafiku novi IE je ubrzao za dobrih 25%, ali to je još uvijek premalo da bi se sredio Netscape 4.5 koji je još 12% brži. Ali što se tiče prikazivanja velikih Gifova, tu je IE brži za 24%, a što se tiče Jave, i tu je situacija blistava za IE - ima bolje performanse od Netscape 4.5 za 36%. Najveći poraz koji je Netscape pretrpio od IE-a je učitavanje stranice s nested tablicama, gdje je IE 78% brži.



Pokazatelj brzine

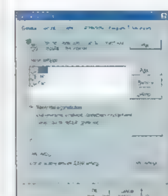
U Microsoftu su našli nov način kako ubrzati učitavanja cachea: IE je u tome brži od Netscapea za 86%. IE kombinira podatke o layoutu stranice i grafici pa tako sada, pritisnuvši back gumb, ne čekamo da procuri par bajtova prije nego se počne prikazivati stranica koja je u cacheu. Par puta sam ostao u čuđenju kada sam nakon back gumba dobio stranicu na monitoru za manje od sekunde. Jako, jako dobro, ali ako se ovako nastavi, kome će trebati ISDN ili ADSL?

Ostatak IE-a se isto tako dobro drži

Da ne bi bilo nismo znali, IE je u globalu sređen do kraja. Samo da napomenem da se u Security dijelu Internet optionsa krije velik broj opcije kojima možete osigurati da vas više nikad ništa na webu ne iznenadi. Tako, osim za Internet i intranet, možete srediti postavke za svaki taj dio, možete staviti i određene strane u dvije kategorije. Onima kojima vjerujete možete dati slobodu da izvršavaju sve i svašta, a one druge možete strpati u drugu kategoriju, gdje će im biti zabranjeno bilo kakvo izvršavanje skripti i bilo čega drugog.

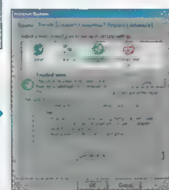
U novim Internet optionsima me je najviše obradovala kartica connections. Na njoj sada možemo konfigurirati koje će se dial-up veze koristiti, kada i kako. Možete odrediti (što ja toplo pozdravljam) da se za određenu vezu koristi proxy, a za drugu ne. Sada se tako lako može konfigurirati veza da je to divota. Sve je tako jednostavno.

Jedna od pogodnosti koja se više tiče webmastera nego surfera je dio CSS 2.0 koji se naziva Dynamic Properties i omogućuje da umjesto cijelih skripta stavite samo sytile informaciju mijenjajući tako dijelove sadržaja da biste se prilagodili browseru koji trenutačno promatra tu stranicu. Još jedna novost je dio koji se zove Dynamic HTML Behavior, a omogućava webmasterima da više ne stavljaju skripte i ostale dodatke u kod stranice nego da ih stave posebno, što bi nama omogućilo brže surfanje.



Samo automatizirano





Da bi svijet bio siguran

Što zahtijeva IE 5.0?

Veličina instaliranog IE se može kretati od minimalnih 25MB, pa do maksimalnih 144.7MB.
Podržane platforme su Windowsi (3.x/95/98/NT), te HP-UX, Solaris i Mac.
Konfiguracija potrebna da se IE udomaći na Windows platformi je ona koja može zavrtjeti Windowse s minimalno 16MB rama.

I'm going deeper underground

Microsoft ponovno jaše, prema svim pokazateljima. Što je sada tata Bill napravio. Pa recimo samo jedno: da je u stvarnom svijetu, to bi se klasificiralo kao provala i ulaz

PIŠE **Goran Račić**

Tata Bill je u Microsoft Windows 98 ugradio zgodnu stvar koja se zove jedinstveni indentificirajući kompjutorski broj koji je, osim popisa dokumenata na vašem računalu, pokupio i informacije o hardveru i sve to fino poslao Microsoftu kada ste se pokušali on-line registrirati. Microsoftov glasnogovornik je rekao da ti ID brojevi nisu rabljeni za stvaranje neke baze korisnika ili nečeg sličnog, nego su tu da pomognu help službi. Na Microsoftovim se stranicama pojavio patch koji popravlja tu grešku, ali šteta je već načinjena. Još je bolja fora (barem meni) bila što je glasnogovornik rekao da oni nisu rabili ID broj da bi pratili marketinški korisnike... Ako taj broj nije dizajniran za tu namjenu, a za što je dizajniran?! Glasnogovornik je nastavio govoriti spomenuvši da većina korisnika ne zna ništa o kompjutorima i da već to izaziva skepsu... zato se u posljednje vrijeme toliko govori o povredi privatnosti. Aha, znači prema Microsoftu, krajnji korisnici su jadnici koji ništa ne znaju o računalima i zato ih treba maltretirati i gaziti njihovu privatnost gdje god se stigne. Veliki brat nas ne gleda, on živi veselo među nama. Njegovo je ime Microsoft.



Vragovi jedni

Dok je kod Microsofta "doma" jako veselo, na drugoj strani svijeta, u Koreji, čujte sad ovo, uhvaćen je superhaker, 15-godišnji Kim koji je poslao mailom "supervirus" koji su dobila 152 korisnika. Nakon žalbi policiji, klinac je strpan u kombi i odveden u policijsku postaju. Najbolje je od svega što je glasnogovornik policije rekao da je viruse bilo gotovo nemoguće virtualno pobijediti.Valjda je onda netko sjeo za računalo i obrisao datoteku s virusom :) Glasnogovornik je nastavio u stanju sličnom dileriju govoriti kako je Kim nacionalno blago, da će se odsad baviti samo legalnim poslovima i da ga čeka sjajna budućnost. Kako to obično ide, Kim će pasti u zaborav ili je možda moja definicija superhakera drugačija?

Još je jedan sličan slučaj zabilježen i u državi New York, SAD. Ondje su dva superhakera načinila dva čeka na računalu i prošetala do obližnjeg dućana unovčiti ih.Uhvaćeni su, ali ne na djelu. a lokalne su ih novine proglasile superhakerima napisavši svakakve izmišljotine o njima. Nema veze, par superhakera više-manje.

Posljednjih mjesec dana zabilježena je čudna navala hakiranja - hakeri su na hakiranim stranicama ostavljali različite slike životinja, od vjeverica do ovaca.

Greenpeace bi se radovao ovom ekološkom pristupu da i njih nisu hakirali. :), oni su dobili malo drugačiji tretman.Vesela je ekipa ostavila poruku tražeći Kevinovo oslobađanje (pa nisu ga oni ni zatvorili) i ostavila dvije slike. Na prvoj je goli muškarac koji pokušava oploditi drvo (ha, ha, ha, ha), a na drugoj je mali tuljan i ispod toga poruka da će pretući 50 malih tuljana ako Kevina ne puste.

Dok se jedni zabavljaju, drugi muku muče s hakerima. Na tom se popisu našao i Pentagon. Njihov glasnogovornik kaže da se nešto "vrlo čudno događa", broj pokušaja hakiranja naglo se povećao posljednjih mjeseci. Najviše su zabrinuti što najveći dio pokušaja provala dolazi iz .ru domene (Rusija), pa se boje nekog novog rata. Postavlja se pitanje je li ruska vlada naručila od slobodnjaka neki posao ili je Rusima dosadno pa zezaju Pentagon.

Hackeri koji su razveselili moju mamu

Ova je vijest jako razveselila moju mamu, i mene. Dečki koji su dugo bili neaktivni, irc.phychick.com, ponovno su se probudili: hakiran je (ponovno) site Monice Lewinsky. Na njenom siteu http://www.monicalewinsky.com mijenjao se sadržaj dok je davala intervju na televiziji, ali bez volje web mastera. Ostavljen je mali esej u kojem se govori da je Monica ruglo, da je uništila ugled SAD-a pred svijetom i da je ispitivanje Clintona bila sramota za američki narod.



h1 tr33hugg3rz.



d0n't 4get t0 t1e ur l1ttle memb3r up b4 ventur1ng int0 the f0rest. w3 supp0rt env1r0nmental pr0tect10n, s0 we R begg1ng cert4in

Novi pristup produživanju vrste

O tome što je zapravo hakiranje vodio se razgovor i u norveškom sudu. Ispalo je da se skaniranje portova (port scanning) ne ubraja u hakerske aktivnosti, tako da slobodno možete provjeravati koji su portovi otvoreni na umreženim računalima ako ništa ne poduzimate. Sud je zaključio da je skaniranje portova kao kada pokucate na nečija vrata. Sve je završilo na sudu kada su ljudi iz Norman Data Defense System A/S (Oslo, Norveška) na javnoj televiziji skanirali portove Sveučilišta u Oslu ne bi li provjerili kakva je sigurnost zato što su baš oni proizvođači firewallova i antivirusnog softvera. Ingrid Torsen, podpredsjednica tvrtke, je rekla da su samo skanirali portove da vide jesu li otvoreni. Vidjevši da nisu, krenuli su dalje. I čemu strka?



Kriminalci ili pustolovi?)

Budemo li imali imalo sreće, spam će se uskoro tretirati kao zločin. Čini se da će u SAD-u (pa onda i drugdje u svijetu) uvesti zakon po kojem će se spam smatrati kriminalnom radnjom, pogotovo ako se zbog toga sruši neki server ili dođe do zagušenja mrežnog prometa (što se uvijek dogodi). Kazne bi mogle biti od 10$ pa do 25000$ po danu ako server prestane raditi. Živi bili pa vidjeli!

Cyberkriminala i hakiranja je sve više, stoji u godišnjem blitenu Computer Security instituta iz San Francisca. Makar je dosad najveća prijetnja dolazila od ljudi udaljenih i nepovezanih s kompanijom u koju provaljuju, ovih se dana taj broj izjednačio s ljudima koji rade u određenoj kompaniji i pokušavaju prodrijeti u vlastite sustave. Hm... to ja zovem postojanjem unutrašnjeg neprijatelja.

Danas više ništa nije ništa sigurno: Macromedia je ovih dana našla bug u svom Shockwaveu 7. Ovaj su ga put otkrili na Appleovim računalima, ali samo zato što je Macromedia prisutna na svim platformama. Bug u Shockwaveu (inače to je plug-in koji omogućuje da se vrte različiti multimedijalni sadržaji na Internetu) je slao različite passworde na Macromedijin FTP site kad je autoupdate opcije bila uključena. Kad se autoupdate logirao na FTP site, poslao je poruku da je korisnik posjetio site i zatražio update. Ali ako ste pristupali pomoću passworda, i on je usput poslan. To nije tako veliki bug glede sigurnosti korisnika (Macromedija je ovako i onako davala te passworde) jer se podaci kodiraju prije slanja, ali predstavlja veliki rizik kad je riječ o Macromedijinoj mreži.



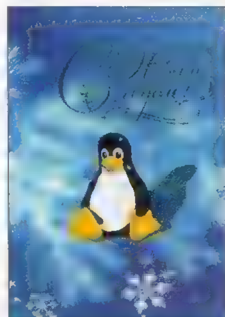
Sorry Monica

Christian Valor

VOL.2

Prvi čovjek koji je otkrio da u Valorovoj priči nešto ne valja bio je naš stari znanac Penenber koji slovi kao jedan od respektabilnijih novinara kad je riječ o hakerima. Prvi je primijetio nedosljednosti Valorove priče koja se širila medijima. Nije se pouzdavao samo u njegove izjave, nego je kopao malo dublje

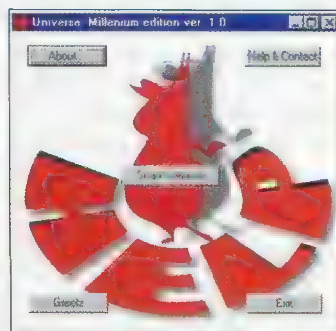
Razgovarao je s mnogim službenicima zakona, a i s hakerima, službeno i neslužbeno. Među tim ljudima našao se **Gene Weinschenk** iz US Customs Cybersmuggling divisiona (jedan dio carine koji se bavi cyberšvercom) i grupa Ethnical Hackers Against Pedophilia (EHAP) koja se obvezala da će legalnim putem suzbiti on-line pedofiliju. Weinschenk sada kaže da nikada nije vidio siteove koje je Valor hakirao, nego da je samo čuo za njegove "pothvate".Glasnogovornik EHAP-a, čije je pseudonim Neville Farmer, kaže da nikada nisu vidjeli njegovih ruku djelo, a u podzemlju se obično sve zna, pogotovo ako je neka velika akcija.
Autor članka koji je Valorovu priču objavio u Newsdayu, McAllester, tvrdi da se sjeća da je s nekim razgovarao u newyorkškom uredu tužitelja o Valoru, ali kada su ondje pitali, oni su rekli da za Valora nikada nisu čuli, pa toliko o tome.
Još jedan u nizu ljudi koji nikada nisu vidjeli Valorove pothvate, a razgovarali su s njim, bio je i voditelj emisije koji je razgovarao s Valorom, Winn Schwartau.
Kako Penenberg kaže, teško je kada morate provjeravati neku priču o hakiranju jer onda ne znate komu vjerovati. Kad je god napisao nešto o hakerima, dobio bi anonimni mail od nekog hakera koji je tvrdio da ti ljudi ništa ne znaju i da su bili oruđe drugih ili nešto slično. I kome sad vjerovati?
Richard Thieme je još samo jedan u nizu koji je objavio dva intervjua na svojim stranicama s Valorom. On, kao i drugi, nikad nije vidio Valora na djelu. Danas ga izbjegava i kaže da je Valor socijalni inženjer kojemu su glavno oruđe usta. Thieme je istaknuo glavnu činjenicu kojom se Valor branio kada bi netko spomenuo da nikad nitko nije vidio hakirane stranice koje je on srušio, a to je da bi, ako ga netko prijavi, sam sebe označio kao pedofila.Valor je stvarno znao što radi i kako zavarati ljude i širu javnost.



◀ Valor nikada nije uspio nauditi malom pingvinu, zaštitnom znaku Linuxa



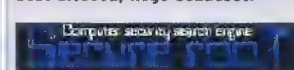
Treba li Valora baciti iza rešetaka? ▶



Nitko ne vjeruje da je Valor rabio stvarno neki softver za provaljivanje

Valor se predstavljao kao moderni Robin Hood, samo što on nije pljačkao bogate i davao siromašnima nego je pomagao da se Internet očisti od pedofilije. Da nije išao u krajnost i pretjerivanje, tko zna bismo li ikad otkrili da je on za boljitak Interneta napravio jedno veliko ništa, samo je doveo na loš glas mnoge ljude. Gomila članaka u kojim se Valor dizao na neku vrstu trona, intervjui, izjave samog Valora, sve je to pridonijelo presudnom nedostatku skepticizma kod novinara kada se govorilo o dječjoj pornografiji, tj. pedofiliji. Sve se to događa zbog svojevrsne cyber-panike koju mediji jednostavno moraju iskoristiti da bi našli novo čudovište o kojem će se govoriti.
Kako je danas sve podložno svojevrsnoj kompjutorizaciji i kako je Internet praktički svugdje, velika većina novinara zapravo nema pojma o čemu je tu riječ i kako gledati na sve te nove stvari jer je Internet samo u par godina povezao cijeli svijet, a mnogi ljudi nisu mogli pratiti taj razvoj. Mnogi članci nemaju onu podlogu koju bi trebali imati da se sve razjasni (ako je to uopće moguće).
I kako se sve bližilo kraju, Valoru na rep nisu stali novinari nego njegovi suradnici iz New Dimensions Internationala. Razlog zbog čega je Pete Shipley prestao predavati uz Valora/Se7ena bio je taj što bi mu se "učenici" obraćali kao Se7enovom asistentu i svako malo bi ga netko pitao kako je to kada ga podučava Valor/Se7en. Nije htio da ga netko stavlja uz (ili ispod) osobu koja nije imala pojma o čemu govori.
Brian Martin je rekao da mu se Valor stvarno sviđao, ali mu je išlo na živce što mu je stalno lagao. Neprestano se hvalio šesteroznamenkastim novčanim iznosima i NSX trkaćim auto, ali kada ga je trebalo vidjeti, uvijek bi iskrsnuo neki razlog zašto auto nije u uporabi. Na kraju krajeva, Martin je stavio Valora na svoju listu šarlatana koju objavljuje na svojim stranicama (još jedan kojeg znamo iz ovog članka se našao na toj listi, Winn Schwartau).

Na kraju se Rabey javila mailom novinarima koji su napravili prvi članak o Valoru:"Spremna sam propjevati." Kada su zatražili Valora da im otkrije barem jednu osobu koja je vidjela njegovo hakiranje, on je rekao da najčešće živi sam pa da to nije moguće. Poslije je naveo Rabey, rekavši da su napravili hakiranje pred kamerama za MSNBC. Rabey je rekla da slike koje je on pokazao novinarima nisu bile pedofilske nego je na njima bila Valorova bivša djevojka (ha, ha, kako se jadnica osjećala vidjevši svoje sličice na televiziji, muhahaha, ha).Uglavnom, hakiranje je bilo lažno.
Na kraju svega Valor se branio izjavama da su njegovo namjere imale poštene korijene, ali kada je priča došla u medije, mediji su se hranili njome i tako se ona proširila. Kako narod kaže, put u pakao popločen je dobrim namjerama. Novinari nisu htjeli čuti šest siteova, nego šezdeset.



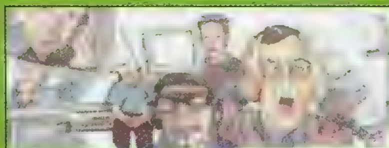
▲ Da su svi hakeri kao Valor, sigurnost ne bi bila problem

Šarlatani u cyberspaceu

po Brianu Martinu

se7en - "17 godina hakerski veteran"
Internation Computer Security Association
Computer Emergency Response
TeamHacker Emergency Response Team
AntiOnline - časopis
Gartner Group
The SANS Institute
Mark Fabro - "ex-haker"
Winn Schwartau - "stručnjak za sigurnost"
Carolyn Meinel - "haker/stručnjak za sigurnost"
Ira Winkler - "stručnjak za sigurnost"
Penetration Teams (a.k.a. Red Teams)
Strike Back Technology
Other Security Oddity
James Glave/WIRED

Šarlatani



The End

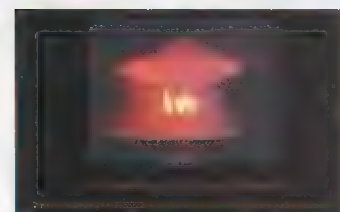
root shell

Rootovi bez brige, Valor nije haker

Na kraju, kada se dim raščistio i kada se sva prašina slegla, ostala je samo sramota.Čija? Valorova zasigurno, ali i novinarska jer se pokazalo da se, da bi se došlo do senzacije, ne biraju sredstva - kada se nanjuši i najmanji trag, mozak se isključi i ostatak činjenica se zanemaruje. Možda ipak treba sve gledati sa zdravom dozom sumnje. Od velikog hakiranja desetljeća ostalo je jedno hakiranje, hakiranje medija.
Posljednje Valorove riječi prije nego se povukao iz javnosti bile su:"Došao sam do točke gdje sam odrastao." Njemu je za to trebala gomila laži i medijske pompe. Učimo na njegovom primjeru jer možda jedan od smrtnih grijeha postane i laganje.

Hakeri protiv atoma





Što se to zbiva sa svijetom kad mladi moraju sprječavati nuklearne ratove?

Većina hakera danas, ako provaljuje u sustave, čini to ili radi znanja, otkrivanja novih rupa ili radi profita, što je rijeđe, ali se ipak događa. Rijetko vidimo da hakeri, pogotovo oni mlađi, rabe hakiranje u političke svrhe ili one mirovne, no to se dogodilo baš prošle godine, kada je hakerska grupa MilwOrm ostavila svoju elektronsku posjetnicu na jednom indijskom siteu.

To ne bi bilo ništa neobično da to nije bio site Bhabha Atomic Research Centre (BARC) u Indiji, tj. site Bhabha nuklearnog istraživačkog centra. Znamo da su prošle godine Indijci izvodili nuklearne pokuse. Cilj tih pokusa (slika beyond.gif Ima li nade?) je bio podići moral zemlje koja grca u siromaštvu i posijati strah o možebitnim vanjskim neprijateljima. Političari, čini se, žive u nekom svom svijetu, pa su ljudi iz MilwOrma odlučili poduzeti nešto. Ništa ne bi bilo čudno da grupu MilwOrm ne čine tri mladića od kojih je najstarijem 18 godina (obično mladi hakeri imaju pojma o uništavanju podataka i ego veličine dvosobnog stana). Makar su u istraživačkom centru tvrdili da na provaljenom serveru nije bilo ništa važno, MilwOrm su poslali mail Wired newsu u kojemu se jasno vide mailovi između znanstvenika i njihove rasprave o atomskom oružju.
Zanimljivo je da je par dana prije nego je MilwOrm probio indijski site, Pentagon izdao izjavu u kojoj se govori da vlada opasnost od mladih hakera i da se mora nešto glede toga poduzeti. Na kraju se ispostavilo da je veća opasnost atomska bomba, a da su zlobni mladi hakeri zapravo mirotvorci koji pokušavaju upozoriti svijet da atomsko oružje nema što tražiti u stvarnom svijetu. Uz sve ostalo, u Pentagonu su rekli da treba suzbiti takvu želju u mladim hakerima da se ne bi u budućnosti dogodili cyberratovi.
Ako povučemo paralelu, prije tridesetak godina pojavili su se u SAD-u dugokosi čudaci koji su propagirali ljubav i koji se put hranili LSD-om. Pojavila se tada i grozna rock glazba i ljudi su bili uvjereni da je to početak kraja i da će uskoro sve vode biti zatrovane drogama.Više od trideset godina je prošlo, svjetske vode još ne sadrže droge koje su ti čupavci trebali baciti u njih, nego samo otrovne kemikalije koje su ondje ostavili ozbiljni ljudi u odijelima. Zato ne vjerujem da će se u budućnosti voditi cyberratovi zbog današnjih hakera. Ako cyberrat i izbije, to će biti zbog vojnih ciljeva, a za nj će, zna se, biti krivi ljudi u odijelima.Većina hakera ne razmišlja o uništavanju, kao vlade koje ih stalno optužuju.
U intervjuu što ga je MilwOrm trojac dao na IRC-u (Internet Relay Chat) preuzeli su odgovornost za napad na indijski server rekavši da su preuzeli kontrolu nad šet od osam računala u *.barc.ernet.in domeni. SavecOre, jedan od hakera koji je upao na sever, odmah je potkrijepio svoju tvrdnju već ranije spomenutim mailovima koji su sadržavali diskusije o nuklearnom oružju.Uz downloadane podatke, hakeri su obrisali sve s dvaju servera u znak protesta protiv nuklearnog oružja.



Tko su zapravo MilwOrm

Normalno, pravi indentitet ljudi iz MilwOrma je nepoznat, ali se ipak zna nešto o njima. MilwOrm se sastoji od tri člana:
na golu **savecOre** - 17-ogodišnjak, mjesto stanovanja nepoznato
na beku **VeNoMouS** - 18-ogodišnjak, mjesto stanovanja negdje u Novom Zelandu
i centar **JF** - 18-ogodišnjak, mjesto stanovanja negdje u Engleskoj
Tako mala ekipa, ali tako jaka. Znate ono, kad se male ruke slože...

Do dana današnjeg mailovi što su ih MilwOrm poslali nisu potvrđeni kao izvorni, ali nisu ni odbačeni, tako da su najvjerojatnije pravi. Glavni razlog nedemantiranju svega toga bila je indijska ambasada u Washington DC-u koja je odbila suradnju.
Trojica hakera su rekla da su u to vrijeme tek počeli čitati mailove u kojima je analizirano pet nuklearnih eksplozija čije je testiranje Indija započela 11. svibnja prošle godine.
MilwOrm su bili izravni:"Htjeli smo protestirati protiv pokusa s nuklearnim oružjem.".
"Zlo mi je od tih nuklearnih sr...." rekao je VeNoMouS koji je napomenuo da je učio kako hakirati kod Ehuda TeneBauma aka Analyzer, izraelskog mladog hakera koji je prošle godine poveo napad na računala vlade SAD-a.
"Ako imate informacije koje bi vas mogle stajati života ... barem ih osigurajte", rekao je savecOre.



Hoće li budućnost izgledati kao film Terminator?

Nakon napada, na početnim stranicama BARC-a bio je gljivasti oblak (svima nam poznate atomske bombe) i tekst "Ako nuklearni rat počne, vi ćete biti prvi koji će vrištati..." Uskoro je sve bilo sređeno, samo što su serveri bili off-line par dana.
Hakerski trojac je rekao da se domogao roota ili administratorskog računa preko ranjivog Sendmail programa. MilwOrm tvrde da su u BARC-u rabili staru i bagovitu verziju mail programa. Proces provale je trajao 13 minuta i 52 sekunde (vidiš kako su dečki točni i precizni).
"Neke su dijelove zaštitili do "kostiju", dok su neki bili praktično bez ikakve zaštite", rekao je savecOre.
Hakeri su u to vrijeme imali namjeru provaliti i u Pakistanski kompjutorski sustav, a cilj im je bio ukrasti topografske mape da bi mogli bolje proučiti planove u razvoju nuklearnog naoružanja.
Peter Neumann, stručnjak za sigurnost kod SRI Internationala, je rekao da hakerska trojka nije bila teroristička prijetnja, ali je napomenuo da je Indija daleko iza SAD-a što se tiče sigurnosti kompjutorskih sustava. Najveća prijetnja je sama sigurnost, tj. njezin nedostatak.
Da bi pokazali svoju ozbiljnost, JF je oštetio sadržaje na više od 800 web stranica i postavio sliku nuklearne gljive. Ostavio je i antinuklearnu poruku:"Mi bismo trebali ići prema miru u novom mileniju, a nuklearni rat i testiranje NISU napredak. To može uništiti svijet."



Na Internetu se može naći puno siteova koji sadržavaju riječ war u svom nazivu

Do tog velikog napada je došlo slučajno, kad je JF provjerao rupe u sigurnosti na EasySpace-ovom siteu koji pruža usluge web hostinga. Nakon njihova otkrivanja, za sat vremena su sve web stranice na EasySpaceovim serverima bile zamijenjene slikom nuklearne gljive. Normalno, uz sliku je bio i tekst antinuklearnog sadržaja: "Napetost nije dobra, plaši vas isto kao i nas. Ovo bi moglo eskalirati u veliki sukob između Indije i Pakistana, možda i u treći svjetski rat, a to se NE SMIJE dogoditi."

Besplatni web prostori

Prošli smo put govorili o besplatnim e-mail adresama. Za komuniciranje preko Interneta, e-mail adresa je prijeko potrebna, web stranice nisu. Ali kako je čovjek znatiželjno biće, sve želi iskušati. Takvim avanturistima otkrivamo besplatne web prostore na kojima mogu iskazati svu svoju kreativnost.

Svim ljudima spojenim na Internet s malo duha i kreativnosti želja je barem pokušati izraditi web stranice, a na kraju svoje radove negdje i objaviti. I mene je to držalo kad sam tek dobio modem: prvo što sam učinio bilo je eksperimentiranje s web stranicama. Moje stranice na Srcu su doživjele tri obnove, a onda kada se brojka na brojaču popela gotovo na 400, shvatio sam da je dosta i da ću nešto objaviti tek kad budem imao što pametno pokazati. Ali pokušao sam i bilo je, ako ništa drugo, poučno.
Za sve takve postoje besplatne web stranice koje nude određen prostor, a možda i e-mail adresu. Pa pogledajmo što nam mreža nudi!

Najbolje od besplatnog

Geocities (http://www.geocities.com) je najpoznatiji i najveći besplatni servis ove vrste, ma koliko mi šutjeli o tome. Usto, zarađuje najviše od svih, a to je najbolje u cijeloj priči. Organiziran je kao virtualni grad, gdje su web stranice razvrstane po kvartovima. Svaki kvart ima svoje kuće s kućnim brojevima. Ako, surfajući kroz kvartove, ugledate prazan kućni broj, jednostavnim klikom na nj počnite svoje useljavanje.

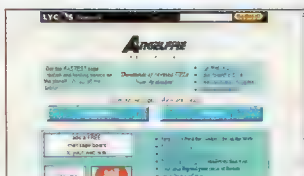


Pravi virtualni grad, uselite se čim prije

Kako je Geocities ogroman, bilo bi suludo surfati kroz sve te kvartove, jednostavno zatražite pomoć u traženju svog novog doma. Nakon toga morate ispuniti ponuđeni obrazac (ime, prezime, e-mail adresu, hoćete li svoju geocities e-mail adresu i ostale sitnice), i tek onda možete nakrcati svojih 11 besplatnih megabajta.Osim ove usluge, Geocities nudi različite vrste izdavanja prostora, ali to više nije besplatno. Možete uzeti 25MB prostora za 4.95 $ na mjesec ili otvoriti virtualni dućan za 24.95 na mjesec. Ali to nas ne zanima. Geocities je dobro opskrbljen alatima koji vam pomažu da što bolje napravite svoj novi dom, zato su tu on-line editori HTML-a; čim ispunite obrazac, generira se HTML kod i odmah se objavljuje. Postoji i napredni editor koji omogućuje da prčkate po čistom kodu ili da ubacujete svoju grafiku, Java skripte i još mnogo toga. Normalno, možete sve srediti doma i ubaciti na Geocities. Geocities podržava 50 tipova dopuštenih datoteka, što je stvarno mnogo, i daje vam veliku slobodu da izrazite svoj genij do krajnjih granica.
Na Geocitiesu ne podržavaju cgi-bin skripte koje vi hoćete staviti (ne znam koji servis to podržava jer bi onda došlo do velike prijetnje u sigurnosti), nego imaju popis svojih. Tu su različiti brojači, guestbookovi i slične sitnice koje život znače. Jedino što me kod Geocitiesa ne oduševljava je dužina adrese pri pokušavaju pristupanja nekoj stranici na serveru. Ako imate kvalitetan site na koji mnogo ljudi navraća, Geocities će vam dati koji megabajt viška i odmah vas staviti na listu najposjećenijih.

Anđeoska vatra

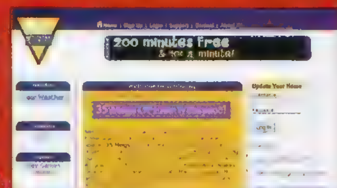
Anđeli na http://www.angelfire.com baš i nisu odveć darežljivi. Daju vam samo 5MB besplatnog prostora, ali se ipak nekako iskupljuju. Kako? Stavite li svoje stranice na njihov poslužitelj, bit će vam dostupan velik izbor grafike i zvukova. Na njihovim stranicama možete naći sve, od ikonica, pozadinske grafike, animiranih ikona, a o zvukovima bolje da ne govorimo - raspoređeni su u kategorije pa ćete ih naći za svaku prigodu. Ti materijali se ne ubrajaju u ponuđenih 5MB, a ne treba se niti uploadati i trošiti dragocijene impulse. Ali ako je "frka", učinite ono što sam i ja nekada činio - otvorite dva ili više računa. :) Promijenite korisničko ime, na nekom foward servisu otvorite par aliasa i da vidite, prostora kao u priči. Pa moramo se nekako snalaziti. Na Angelfireu su dosta strogi, na njihovim stranicama ne smije biti golotinje, seksa, prostih riječi, nelegalnih stvari, propagande mržnje, raznih prijevara i piramidalnih shema ili linkova na takve stranice (znači, isključili smo 90% Internet sadržaja). Ne smijete imati nikakve oglasi niti promovirati neki proizvod, u protivnom obrisat će vašu stranicu bez objašnjenja ili ranije obavijesti, a ako u roku od 60 dana na stranicama ne bude pristupa ili editiranja, one se automatski brišu. I na kraju krajeva, na Anglefireu kažu da zadržavaju pravo izmjene pravila bez obavijesti korisnicima. Znači, ni Internet nije baš slobodni mjesto, ali dobro, nek' im bude. Sada kada smo rekli što se ne smije, pogledajmo što nude. Osim spomenutih 5MB-a i različite grafike i zvukovija, nude i različite alate koji nam pomažu napraviti što bolje stranice. Tu su i različiti editori, napredniji i osnovni. Što se tiče veze, ona nije nešto posebno. Za očekivati je da će smanjeni kapacitet dati veću brzinu, ali nije tako, koji put se stvarno osjeća nedostatak brzine. Za prvu ruku nije loše.



Jedan od prvih

Za one koji žele što više i veće

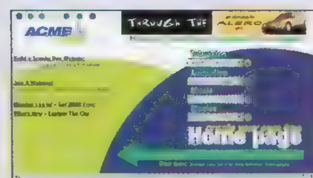
Za takve je Netcolony ([illegible]), koji nudi 35MB besplatnog web prostora. Netcolony je jedna od najbrže rastućih web zajednica - osim količine web prostora, imaju i dobro organiziran site, privlačni dizajn, mnoštvo alata i mogućnost za nadogradnju. Ako vam 35MB besplatnog web prostora nije dosta, možete za simboličnu svotu od 6.99$ na mjesec upgradeati svoj site na 50MB, ne trebate više stavljati njihove reklame, domenu koja ima izgled [illegible]. Za vrlo malo novca, dobivate tako mnogo!



Sa svojih 35MB prostora sve će zadovoljiti

Zekoslavci i ekipa

Sjećate li se iz crtića o Zekoslavcima onih slova ACME? E, to je kompanije koja ima veze s njima. Na Acmecity (**http://www.acmecity.com**) možete dobiti besplatnjak 20MB prostora. Šajba, ha? ALI, ima tu jedna caka. Na njihovim stranicama možete objavljivati grafiku s njihovog sitea. Nije nužno, ali je poželjno, čak to i preporučuju. Ali ako ste jedan od obožavatelja Zekoslavaca i ostalih likova iz njihove ponude, ovo je kao stvoreno za vas. Učlanjenje je jednostavno: obrazac, pitanje-dva i to je to. Ako ste neznalica što se tiče HTML-a, normalno da će vam ACME pomoći napraviti web stranice. Svoje će banere obvezatno staviti na svoje stranice, ali tako je svugdje. Možete izabrati više kategorija- glazbu, film, animaciju i televiziju. Kada sve to sredite, možete slobodno napraviti nešto u njihovom stilu. Kao stvoreno za fanove Zekoslavaca i ekipe.



Ja sam Zeko, a ja Slava, a mi smo Zekoslavci...

Howdy Neighbor

Site na http://www.howdyneighbor.com nije ništa posebno, nema neku karakteristiku kojom bi se posebno isticao među drugim stranicama što ih nude druge tvrtke, a daje samo 2MB prostora. Pa zašto ga onda uopće spominjem? Zapeo mi je za oko svojim nazivom koji me podsjeća na pozdrav susjeda Homera Simpsona, Neda. Mali site s ne toliko mnogo korisnika jamči brzinu, a time i komfor. Lagano rukovanje, ali ipak nema tu sve one pomoći oko gradnje sitea. Ako znate raditi svoje web stranice, onda vam to nije problem i ako ne namjeravate rabiti web prostor za nešto veliko, onda je HowdyNeighbor savršen za vas. Pogodan je za eksperimente s HTML kodom daleko od gužve velikih siteova. A ako vam je važna brzina učitavanja, otvorite ondje svoje stranice, a svu dodatnu grafiku i zvukove prebacite na neke veće siteove (kao Geocities, sjećate se što sam govorio za otvaranje više računa?). Dobit ćete brže učitavanje stranica, osnovna će grafika ići brzo, a sve što se namjerava downloadati ili je multimedija ići će s velikih siteova pa će se dobiti određeni sklad u brzini.



Treba njegovati dobrosusjedske odnose

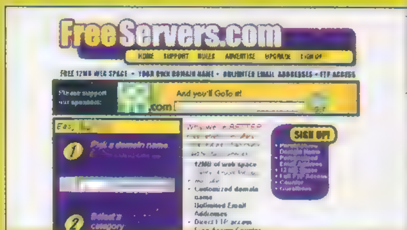
XOOM

Učlanite se već danas

Xoom (http://www.xoom.com) je za mene favorit u izdavanju besplatnih web prostora sa svojim kapacitetom od 11MB, svojom brzinom i userfriendly sučeljem. Da biste napravili kvalitetnu web (slika xoom.tif Moj favorit) stranicu, tu je Easy Page Builder koji je jako dobar ako vam znanje HTML-a šteka. Tu su i predlošci, a onda ne trebate ni znati što je HTML da biste napravili svoju web stranicu. S gomilom cliparta, XOOM je oduvijek plijenio pozornost. Ima preko 150000 sličica koje se prodaju i na CD-ima za neke sitne novce, a pružaju izvrstan materijal za izradu web stranica. Ako ste webmaster, taj support je kao stvoren za vas. Kada su konačno vaše web stranice gotove, možete odabrati i priključiti ih u XOOM-ov popis stranica razvrstanih po kategorijama.
Ni na XOOM-u nije dopuštena uporaba vaših cgi-bin skripta, ali zato vas upućuju na stranice gdje se te skripte mogu povezati s vašom stranicom i da ne riskirate sigurnost cijelog XOOM-a. Ako već i ne smatrate da vam XOOM može dati neku kvalitetu (po mom mišljenju, XOOM je super), barem navratite do njih da vidite kakve sve sličice možete dobiti besplatno.
Posljednjih se godina dana XOOM prošlo kao davatelj besplatnih web prostora. Dok u prvom (slika log.gif Za tisuću, to je velika količina cliparta) mjesecu 1998. godine nije bio ni među 100 najposjećenijih siteova na Internetu, već u sadašnjem se nalazi na drugom mjestu te prati liste koje svi webmasteri gledaju sa zanimanjem. Tijekom dvanaest mjeseci prošle godine stopa rasta XOOM-a bila je od 1.7% do nevjerojatnih 29.3%. Danas ima u prosjeku 28000 novih ljudi na dan. Kada sam ja došao na site, bilo ih je 6 407 742, a ako par puta stisnete Refresh ili Reload na vašem omiljenom browseru, vidjet ćete kako pred vašim očima raste populacija na XOOM-u. Nije li taj broj najbolje jamstvo kvalitete? Ne budite tvrdoglavi, navratite i vi.

Vrhunski besplatni servis

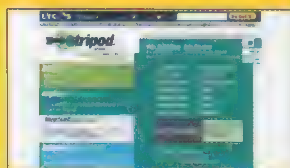
Na **http://www.freeservers.com** me dočekalo nemalo iznenađenje. FreeServers je besplatan site na kojem vam daju sljedeće: 12MB besplatnog web prostora, ime domene koje izgleda http://www.vašeime.freeservers.com , neograničene e-mail adrese, izravan FTP pristup i besplatan brojač. Toliko toga, a ne plaćate ništa. Ali najveća fora mi je web adresa, super. Ako ste mladi i nadobudni, mogućnost za upgrad su podijeljene u tri skupine, odnosno po cijeni. Imate od 9.95$ na mjesec pa do 89.95$ na mjesec, ali vrijede svakog novčića. Ako vas oduševljava, kao mene, da vaša web adresa nosi vaše ime, OBVEZNO navratite.



Mnogo glazbe, a besplatno

Tripod još jedan dio Lycos mreže

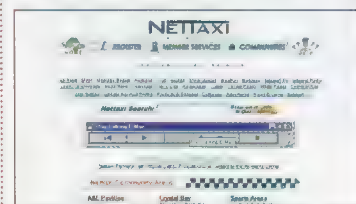
Kao i Anglefire, i Tripod (http://www.tripod.com) je potpao pod Lycesovu mrežu koja se svakim danom povećava. Za razliku od relativno slabašnog Anglefirea, Tripod je malo jači. Nudi velikih 11MB koje ćete već nekako iskoristiti. Jako brojni, pa onda i jaki, oduvijek su predstavljali dobar izbor ako ste tražili besplatni web prostor. Kada se prijavite kao korisnik, što je jednostavno par pitanja i gotovo, morate se još samo useliti, a pregršt alata koji će vas ondje dočekati pomoći će da preseljenje prođe što bezbolnije.Tu je i svojevrsni "čarobnjak" koji će vam srediti stranicu samo ako mu kažete što hoćete. Nasuprot njemu, tu je i Custom Page Builder koji vam služi kao on-line editor i u kojem možete prčkati po HTML kodu. U sekciji koja se zove Homepage Housekeeper su alati za održavanje, upload stranica i ostale čarolije. Završivši gradnju svojih stranica, možete ih prijaviti u Podove koji su svojevrsni ekvivalent imenicima u kojima se nalazi popis stranica.



Pridruženi član Lycos mreže

The taximeter is running

Nettaxi (http://www.nettaxi.com) je još jedan oldtimer koji se bavi uslugama davanja besplatnog web prostora. Nažalost, ako ne promjeni svoju "taktiku" i ako malo ne unaprijedi svoje usluge, zasigurno će pasti u zaborav. Daju samo 3MB slobodnog prostora, i to je tako već dosta dugo. Neki siteovi daju po 20MB prostora (sjećam se da sam negdje vidio site koji daje 50MB, da pedeset megabajta "besplatnjak", ali da me ubijete ne mogu se sjetiti gdje je to bilo), onda je Nettaxijevih 3MB stvarno mizerna brojka. Ali da vidimo što pruža, možda se još iskupi.
Najviše ga spašava mnoštvo besplatnih stvari i alata koje pruža.Tu su nezaobilazni pomoćnici koji će vas uputiti kako napraviti web stranicu, pomoći vam, savjetovati vas, tu su različite animirane ikonice i slični sadržaji (nije tako opsežno kao na XOOM-u, ali za prvu ruku je zadovoljavajuće). U CityHallu možete promijeniti svoje osobne podatke i ostale sitnice koje život znače. Meni najdraža usluga koju Nettaxi pruža je Website Garage, sastavljena od pet koraka koji vam pomažu da optimizirate svoje web stranice i uklonite neke češte greške (nešto slično kao Norton Utilities, samo za web i još je besplatno). Load time check provjerava koliko treba da se stranice učitaju ljudima koji ih posjećuju. Site popularity check provjerava na Yahoou koliko je linkova usmjereno na vaše stranice (ovo zna biti porazno, pa one sa slabim egom odgovaram od ove funkcije). HTML design check uspoređuje vaš site s najboljim siteovima, da vidi sličnosti i predloži poboljšanja. Spell checker ne trebamo posebno objašnjavati: provjerava kako stojite s pravopisom. I na kraju, Dead link check provjerava jesu li svi linkovi na vašim stranicama "živi" ili stvar na koju vode ne postoji, obavještavajući vas da to sredite.



Star, polako na umoru

This is the end my only friend

Besplatni web prostori su savršena stvar, omogućuju novim internautima provjeriti svoja znanja, naučiti nešto novo i razviti kreativnu stranu svoje osobnosti. Tko je god zainteresiran (znači, tko je god spojen na Internet), neka pokuša. Neće pogriješiti.

Uskrs on-line


Pile moje malo

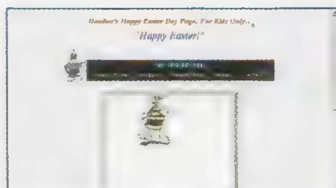
I tako, počela je još jedan igra asocijacija u Kviskoteci. Hajde, hajde, na što vas asociraju zečići, pisanice, čokoladna jaja i piceki? Na gurmansku večeru na kojoj se klopaju zečevi! Pa ljudi moji, na Uskrs.

Na Internetu svašta možete naći, pa tako i o blagdanskom slavlju. Ako malo bolje pogledamo, internautima je jedini cilj ništa ne raditi, slaviti i surfati.To je život.
I tako, sjedim ispred računala, malo surfam i mislim da bi bilo zgodno pogledati kakva nas hrana čeka za ovaj Uskrs ili hoću li, možda, kakvog čokoladnog zeca dobiti od susjede. Znam da sam već "veliki" i da sam na faksu, ali to mi je baš guba.

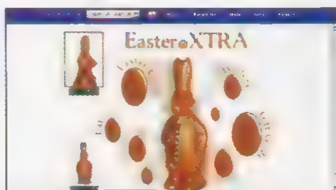

Kako naziv kaže, sretan Uskrs

I kud ja okom, tud modem skokom i već sam na http://www.happy-easter.com i gledam što ima novo.Oho, pa tu je on-line bojanje pisanica! Joj, pa daj pogledaj! Ak' sada iskažem svoj umjetnički talent i prijavim svoju pisanicu za natjecanje, mogao bih dobiti 100 funti ili oko 160$. Baš sam razmišljao o nekom novom SoundBlasteru 128, nek se nađe. Super, super, trljam ja ruke bojajući pisanicu pomoću Shockwavea. E da, ako nemate Shockwave, ne brinite, imate link na kojem možete pokupiti ovaj zgodan plug-in. Pa ako i ne zaradite lovu, možda saznate nešto o Uskrsu, a možete poslati i kakvu virtualnu čestitku. Eh, nisam se već dugo javio svojoj rodbini u SAD-u, pa bi ovo mogla biti zgodna prigoda.
Listam dalje, tražeći neki recept za jelo i ubrzo stižem do http://www.heathersholidaze.com/easter/, gdje me prvo dočekuje upit dopuštam li pokretanje ActivX komponente. Ne volim baš kad me to pitaju jer je odgovor ne. Nema valjda na stranicama sa zečekom nečeg opasnog? Kažem da i započinje glazba. O, k'o zmaj. I zečići tu skakuću. I da to ne bi bio samo još jedan ušminkani


Čokoladni zec


Site s veselom glazbenom podlogom

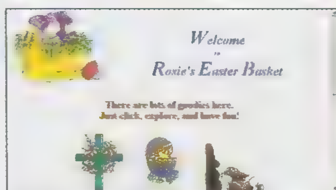
site, na tim stranicama možete naći najrazličitije prijedloge za uskrne darove, podsjetnik što trebate učiniti (slika hoppy-easter.jpg Skakutave pisanice, i jedan, i dva...) za ovaj Uskrs i, normalo, nešto o Uskrsu. I opet nema ništa o jelu. Pa, kaj ti ljudi misle, da ja gladan hodam okolo?


Konačno nešto od čokolade

http://www.easter.co.nz/ me vodi u Novi Zeland. Baš da vidim kako oni slave Uskrs. Aaaaaa, zec od čokolade, to te ja pitam! Da malo pogledam što tu ima. Konačno pronalazim site koji ima nešto o uskrsnim jelima. Uz već spomenute recepte, tu su i savjeti o darovima, a da ne bi bilo nismo znali, možemo poslati on-line čestitku. Jednostavno ispunimo upitnik i "okinemo" pošalji i prepustimo sve elektronima.


Zeko hop, ha, ha

Još jedan site pretrpan pričama i pjesmama o Uskrsu je http://www.night.net/easter/ . Na ovoj stranici možete naći ideje za pisanice (makar se ne dijele novci), recepte. Zgodna mi je i igra lov na pisanice.To mi se oduvijek činilo super. Ma znate ono iz filmova kad se dječica nađu s mamama tražeći pisanice koje su skrivene negdje u blizini (dvorište, vrt, autoput, zezam se).To mi se kao klincu činilo super, baš mi je žao što toga nema kod nas. A možda i ima, a ja to i ne znam.



Lov na pisanice, k'o zmaj



Ideš beba, kolko čokolade

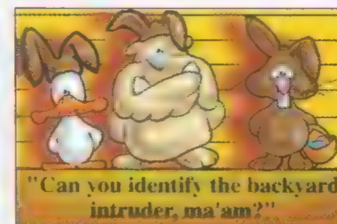

Mnoštvo sličica slatkih životinjica

Onima koje razmišljaju da naprave neku web stranicu posvećenu ovom blagdanu skrećem pozornost na http://desktoppublishing.com/easter-clip.html, gdje možete naći dosta cliparta posvećenog ovoj tematici. Ako clipart koji pronađete nije dosta dobar za vas (makar je meni tak' dobar), ima još mnogo linkova na stranice s basplatnim sličicama. O.K., znam da je danas mnogo toga virtualno, ali ovo je previše. Na http://www.virtualchocolate.com/easter/index.cfm možete naći jedan proizvod koji, nadam se, nikada neće postati kompletno virtualan. Čokolada. Zapravo sve to nije poticaj da se čokolada izbriše s lica zemlje, nego još jedna vrsta virtualnih razglednica, ali ovaj puta s čokoladnim zečekima i pisanicama. Zgodno, ha?



Virtualna čokolada?!?

I na kraju da vam baš Uskrs ne pretvorim u nešto virtualno, još jedna stranica pa smo gotovi.To je http://www.netfix.com/poptart/easter.htm. Jedna od meni zgodnijih jer ima ponešto o hrani i kolačima (čovjek bi pomislio da puno jedem kada govorim toliko o hrani, a zapravo sam mršav, ali me drže u Hackerovim tamnicama dok ne završim članak, vrijeme je novac). Osim hrane, tu su i neke ideje za igre, mnoštvo linkova i par iznenađenja. Zgodna stranica za pogledati ako vas "trese" uskrsno raspoloženje.
Sad je dosta s tim on-line Uskrsom. Ako ga obilježavate , provedite ga s obitelji, a ako ne, pokušajte upiti onaj feeling. Ajde, a sada log off. :)

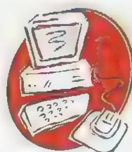


Ovo mi je jedna od najboljih slika koje sam našao na mreži u posljednje vrijeme

Da biste sretnije surfali

HPT je objavio sljedeću vijest:

Poštovani korisniče,
Sredinom prošle godine HiNet je dobio poseban pozivni broj "077" za sve vrste modemskih ulaza na HiNet. Od tada paralelno su radili brojevi ulaza 9761 i novi broj 077/100-000.
Zbog prelaska na novi tip opreme, tijekom sljedećeg mjeseca će se postupno smanjivati broj modema na broju 9761 pa će potpuno biti ukinuti pozivi na taj broj.
Molimo Vas da promijenite broj koji trenutačno zovete sa 9761 na 077100000. Više podataka o novinama na HiNet-u uvijek možete naći na našim web stranicama http://www.hinet.hr , gdje ćete moći naći i detaljne upute kako se konfiguriraju svi popularniji programi za spajanje na Internet.
Za dodatne informacije obratite se našem helpdesku na telefon 01 455 10 45 ili e-mail: helpdesk@tel.hr



VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.

Igor Duić



TANDEM RAČUNALA d.d.

Info
Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/3466 253 Fax: 01/3466 251
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

AD-comp igraonica
Velika Gorica
Tel: 01 / 6240 686
E-mail: dsego@bbm.hr
Radno vrijeme: 10-20

Igraonica s najvećim izborom Quake 2 ludosti, divljih utrka i umreženog pucanja. Provjerite zašto smo i dalje najbolji!

JOYSTICK

Info
Ime kluba: JOYSTICK
Adresa: Lavoslava Ružičke 16, Zagreb
Tel: 01/61 98 119
Radno vrijeme: 11:30-21:00

svaki 6. sat BESPLATAN
posudba Playstationa i CD-a

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.

MACOM

...more than just a box!

MACOM monitori (jamstvo 3 godine)

15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
17" S70 Macom, D.C., Flat Screen, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
17" [illegible] 96 KHz, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,26mm
17" S96D Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,25mm
19" [illegible] D.C., Samsung cijev, (1600x1200), digital, OSD, 0,26mm
21" E96 Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,28mm
12,1" LCD Macom, TFT, TCO 92, 50 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 15" monitoru)
15" LCD Macom, TFT, TCO 95, 62 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" monitoru)

BEST BUY!
BEST BUY!



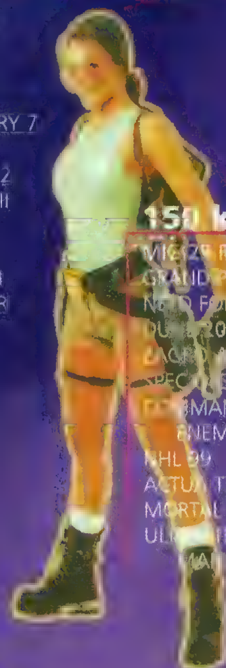
INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 4
Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 008
E-mail: info-gama@zg.tel.hr

RASPRODAJA IGRICA ZA PC

100 kn

TOMB RAIDER II
VIRTUAL CHESS 2
CREATURES 2
NBA LIVE 98
NHL 98
LEISURE SUIT LARRY 7
G-POLICE
JAZZ JACKRABBIT 2
NEED FOR SPEED II
HEXEN II
WORMS 2
PANDEMONIUM II
DUNGEON KEEPER



15[illegible] kn

MIG [illegible] FULCRUM
[illegible] PRIX LEGENDS
N[illegible] FOR [illegible]
[illegible]
[illegible] FOR QUAKE II
[illegible]
[illegible]MANDOS: BEHIND
[illegible]NEMY LINES
NHL [illegible]
ACTU[illegible] TENNIS
MORTAL KOMBAT 4
UL[illegible]E SOCCER
[illegible]



od **1.250** kn uključujući PDV

CD mediji

po najpovoljnijim cijenama
TRAXDATA, SONY, KODAK

Najpovoljnije gotove PC konfiguracije

popusti za daljnju prodaju

Video kartice

- Diamond Monster 3D
- Diamond Monster 3DII - 8 MB, 12 MB
- Diamond Viper V550, AGP (Riva 128 TNT chip) 16 MB SG RAM
- Creative BANSHEE 128-bit Voodoo engine, PCI, 3D blaster, 16 MB SD RAM
- Creative Riva TNT
- ASUS Riva TNT TV out/in



Erazer
Play Station
Master Drive









DVD uređaj

Tanka crvena linija



GLUMCI	Sean Penn, John Cusack, George Clooney, Woody Harelson, Jared Leto, Nick Nolte
REDATELJ	Terrence Mallick
TRAJANJE	170 minuta
ŽANR	Ratni/Akcija/Drama
IZDAVAČ	Continental Film

Tanka crvena linija je ratni film koji ide koracima **Spašavajući vojnika Ryana**. No jedina je sličnost između ova dva filma ratna tematika. Radnja koja se odvija na otoku Guadalcanal tijekom 2. svjetskog rata prati skupinu vojnika koji se bore da bi preuzeli otok od japanske kontrole. Thin Red Line je prilično komleksan film za shvaćanje, ponajviše zbog svoje iznimno kompleksne narativne strukture. Temelj svega je paradoks postojanja rata. Da bismo zaštitili civilizaciju i sve što nam je drago, spremni smo u rat poslati mlade ljude koji će se ondje



nagledali svakakvih grozota i vratiti se kući psihički osakaćeni. Redatelj pokušava izbjeći uobičajene stereotipe. Iako ima dosta herojskih scena, nema prepoznatiljivog pojedinca koji bi se isticao kao heroj. Film traje čak tri sata, a trebao je trajati i duže. Redatelj Malick prvo je 100 sati snimljenog materijala srezao na devet sati, što je bilo potpuno neprihvatljivo. Potom je film srezan na 6 sati. No, zamislite da morate 6 sati sjediti u kinu! Završna verzija ima 3

DVD PREMIJERE

Grad anđela

GLAVNE ULOGE	Nicholas Cage, Meg Ryan
REDATELJ	Brad Siberling
TRAJANJE	110 min
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Warner Bros (Issa Film I Video)

Grad anđela prerada je kultnog njemačkog filma **Nebo nad Berlinom** (Der Himmel über Berlin). Film nudi gledatelju zanimljivu premisu. Anđeli postoje, no u jednom potpuno drugačijem obliku od ustaljene predodžbe o ovim nebeskim bićima. Anđeli hodaju među nama, no, nažalost, mi ih ne vidimo, nude nam utjehu kroz život, promatraju nas i, kada dođe naše vrijeme, odvode nas na drugi svijet. Nicholas Cage u ulozi je Setha, anđela koji se zaljubljuje u prekrasnu kirurginju Maggie koja ne vjeruje u anđele i zagrobni život jer se u životu nagledala i previše smrti. Zaljubljuje se i odlučuje napustiti svoj besmrtan život ne bi li ostatak smrtnog života proveo s njom. Kraj filma je snažan, i prilično neobičan za film u koji je uloženo dosta novca, no odličnu je integriran u cjelinu!

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Grad anđela je najbogatiji specijalnim sadržajima od svih dosad viđenih filmova kod nas. Na A strani diska nazali se film, uobičajeno pretraživanje po kadrovima te podaci o produkciji, dok je čitava B strana sačuvana za specijalne sadržaje. Tu su kratki intervjui s Alanis Morisette i Peterom Gabrielom. Making Angels je dokumentarni film nastao na snimanju koji vam odaje kako je film sniman i kako je postignuta visoka vizualna kvaliteta. Ne smijem zaboraviti ni mogućnost gledanja filma uz komentar B. Siberlinga i L. Klingmana. Jedinu zamjerku uputili bismo sitnici koju smo uočili na verziji ovog filma za Regiju 1. Naime, između ostalih specijalnih sadržaja, ondje su bili i glazbeni spotovi koje bismo rado vidjeli i na diskovima Regije 2.

Fallen

GLAVNE ULOGE	Denzel Washington, Donald Shuterland, John Goodman
REDATELJ	Gregory Hoblit
TRAJANJE	119 min
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1 i 1.33:1
IZDAVAČ	Warner Bros (Issa Film I Video)

Fallen nije tipičan horor/triler mada će vam se, dok ga gledate, itekako zavući jeza u kosti! Malo je krvi, zaplet je inteligentan, a opet riječ je o jednom od najstrašnijih filmova koji sam gledao. Film se igra s vašim umom tjerajući vas da se stavite u poziciju glavnog junaka i pokušate naći izlaz iz strašne situacije. U Americi ovaj film nije dobro prošao zato što vizualno pričanje pretpostavlja objašnjavanje zapleta kroz razgovor, što Amere živcira jer se moraju potpuno posvetiti filmu i malo razmišljati dok ga gledaju žele li shvatiti radnju. Denzel Washington je John Hobbes, detektiv odjela za umorstva pred kojeg je stavljen nerješiv problem: uloviti i nekako ubiti demona koji je u stanju dodirom prelaziti iz tijela u tijelo preuzimajući kontrolu nad njim. I, koliko god voljeli vidjeti na filmu trijumf ljudskog roda, to se neće dogoditi. Kraj je vrhunac filma, daje mu dodatni štih realnosti.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Ovaj film predstavlja svojevrsni presedan koji će značajno pridonijeti popularizaciji DVD-a u nas. Naime, prvi je od filmova koji na jednom disku imaju Widescreen (2.35:1) i verziju filma reformatiranu za normalne 1.33:1 televizore. To znači da možete birati hoćete li gledati widescreen verziju filma i podijeliti redateljevu viziju ili vas crne trake pri vrhu i dnu ekrana živciraju te želite sliku razvučenu preko cijelog ekrana mada tako gubite ponekad i više od 40% vizualne informacije filma. Od ostalih specijalnih sadržaja, tu je pretraživanje filma po scenama, trailer iz kina kao i podaci o produkciji.

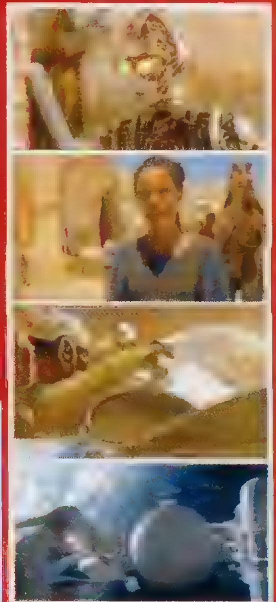
sata. Ovo objašnjava nevjerojatno kratke, gotovo *cameo* uloge nekih od glumaca kojima se film hvali (Travolta, Clooney). Film je vizualno spektakularan, a paleta odličnih iznimno popularnih glumaca čini ga odličnim mamcem za publiku. Na vama je da odlučite koji vam je film bolji, Saving Private Ryan, ili Thin Red Line. Oba su nominirana za Oskara, a dobitnici se već znaju dok ovo čitate. Scene borbe zauzimaju većinu središnjeg dijela filma, i tehnički su izvrsno izvedene. Iako su nešto manje brutalne od onih u Saving Private Ryanu, još uvijek ostavljaju iznimno dubok dojam gađenja prema ratu na gledatelja.





Star Wars kutak

Eto, naše spekulacije o specijalnom izdanju RATOVA ZVIJEZDA, iz dana u dan su bliže istini. U javnost su procurili podaci da će se DVD premijera 4., 5. i 6. dijela Star Wars sage na DVD-u poklopiti s onom prvog filma trilogije Phantom Menace koja je održana 19.5. Filmovi će biti izdani u formatu Dolby Digital 5.1, no najavljen je izlazak i u novijoj 6.1 tehnologiji koja je otprilike godinu dana udaljena od tržišta kućnog kina. Diskovi će imati mnogo dodataka, nikad prikazanih scena i dokumentarac Making Of, a navodno će se sve to odraziti i na cijeni. Također, za izlazak na tržište sprema se i Indiana Jones trilogija. Nadamo se ekskluzivnom izvješću s američke premijere filma!!!





Ubojstvo u bijeloj kući

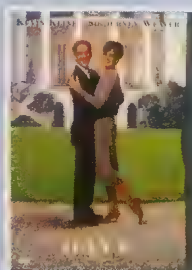
GLAVNE ULOGE	*Wesley Snipes, Diana Lane*
REDATELJ	*Dwight H. Little*
TRAJANJE	*102 min*
TIP DISKA	*DS-SL (dvostrani-jednoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*1.85:1 i 1.33:1*
IZDAVAČ	*Warner Bros (Issa Film I Video)*

Svaki Amerikanac zna tko stanuje na adresi Pennsylvania Avenue 1600. To je, naime, adresa Bijele Kuće, dom predsjednika Amerike i mjesto gdje se donose odluke o kojima ovisi sudbina čitavog planeta. No, dogodilo se ubojstvo, i čini se da će se to pokušati zataškati. Tko je kriv? Zašto? Pitanja su to koja muče detektiva Harlana Regisa (Wesley Snipes). Na putu do otkrića događaju mu se čudne stvari, a opasno postaje kada dođe do zaključka da je ubojica netko iz samog vrha... U potrazi za istinom detektivu pomaže Diana Lane u ulozi specijalne agantice...

SPECIJALNI SADRŽAJI:
I ovaj film dolazi u dvije inačice na DVD-u. Na jednoj je strani "Full Screen" 1.33:1 inačica, dok je na drugoj ona sa sačuvanim kino omjerom slike 1.85:1. Interaktivni izbornici vode vas kroz pregledavanje filma po scenama, podacima o produkciji i glumcima, a želite li, možete pogledati i trailer prikazivan u kinu.

Dave

GLAVNE ULOGE	*Kevin Kline, Sigourney Weaver*
REDATELJ	*Ivan Reitman*
TRAJANJE	*105 min*
TIP DISKA	*DS-SL (dvostrani-jednoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*1.85:1 i 1.33:1*
IZDAVAČ	*Warner Bros (Issa Film I Video)*



Zanimljiva komedija. Kevin Kline igra Davea, običnog građana koji neobično sliči predsjedniku Amerike. Vlada ga unajmi da na određenoj dobrotvornoj manifestaciji zamijeni predsjednika da bi se ovaj mogao neprimjetno izvući i pobjeći s ljubavnicom. Splet događaja vezanih uz ljubavnicu dovede do toga da predsjednik doživi srčani udar i više ne može obnašati dužnost. Podpredsjednik i ostali članovi vlade odluče krenuti mimo zakona - zadržat će Davea na predsjedničkom mjestu kao marionetu kojom će upravljati kako požele. Ni prva dama Amerike nema ništa protiv jer je već duže vrijeme odvojena od muža i ne može ga podnijeti. No, Daveu dosadi takva uloga te odluči uzeti stvari u svoje ruke...

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Pohvalno je što je i ovaj film na jednom disku u 1.33:1 i 1.85:1 inačici. Ostali specijalni sadržaji uključuju interaktivne izbornike, podatke o produkciji i intereaktivni pristup scenama.

Risky Business

GLAVNE ULOGE	*Tom Cruise, Rebecca De Monray*
REDATELJ	*Paul Brickman*
TRAJANJE	*95 min*
TIP DISKA	*DS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*1.85:1 i 1.33:1*
IZDAVAČ	*Warner Bros (Issa Film I Video)*

Risky Business je najstariji od filmova koje vam predstavljamo ovoga mjeseca. Tom Cruise je Joel Goodsen, nadobudan i ambiciozan sedamnaestogodišnjak koji bi jednog dana trebao završiti na fakultetu. No problem je što su mu ocjene nešto slabije. On je dobar momak i roditelji mu potpuno vjeruju. No, možda ne bi trebali! Jedan vikend, kad oni odu, posegne za pićem, razvali glazbu do daske, uzme očev auto i krene u potragu, naravno, za curama. Odlična komedija o dvojbama tinejdžerskog života, siguran sam da će se mnogi od vas poistovjetiti s Joelom.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Dvije verzije filma, za Widescreen i normalne televizore, te uobičajeni interaktivni izbornici, pristup scenama i podaci o produkciji.

HACKER & CONTINENTAL FILM ZAGREB • CROATIA te

NAGRAĐUJU

NAGRADNA IGRA HACKER



OSVOJI

THE THIN RED LINE



THE THIN RED LINE
TORBU



THE THIN RED LINE
T-SHIRT



THE THIN RED LINE
OLOVKU

Ako znaš točan odgovor, ne oklijevaj - napiši ga na dopisnicu i s izrezanim kuponom pošalji na adresu redakcije:

Janus Lingua d.o.o.
(Za N.I. Thin Red Line)
Petrinjska 11/IV
Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do **23.4.1999.** Imena sretnih dobitnika potražite na uvodnoj stranici sljedećeg broja.

Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji s izrezanim kuponom

NAGRADNO PITANJE

Gdje se odvija radnja filma

a) GUADALCANAL
b) KRK
c) USKRŠNJI OTOCI

THE THIN RED LINE
NAGRADNI KUPON

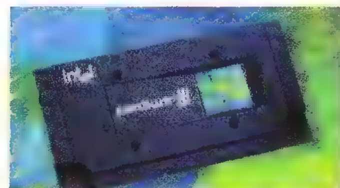
Najbrže što možete kupiti...

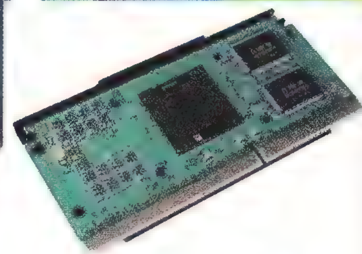
Pentium 3 u raljama zahtjevnih igara

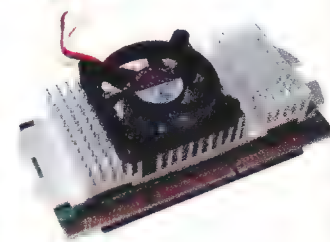
TESTIRAO **Patrik Pencinger**

	Razliciti
	Autronic (tel. 6153-500)
	nazvati
	•Iznimno brza, ali prilično skupa konfiguracija
	Puni potencijal Pentiuma 3 počet će se ispunjavati tek idućih mjeseci. Veći monitor ne bi škodio
	Prvi koraci nove tehnologije, koja će vladati od druge polovice ove godine pa nadalje!









Kad nam je Autronic ponu-dio testiranje Pentium 3 konfiguracije, bili smo iznenađeni brzinom tog domaćeg dobavljača, jer je konfiguraciju spremnu za testiranje imao već nekoliko dana nakon svjetske premijere (26. 2. 1999.) koja je označila nov korak u evoluciji procesora za kućna računala.

Jedan dan, koliko je trajalo od dogovora do preuzimanja računala, smišljali smo načine kako što više izmučiti novi procesor. Treba otkriti koliko će nove instrukcije ugrađene u procesor ubrzati igranje igara. Je li riječ o polumarketinškom triku ili o pravoj mrcini? Naravno, tek danonoćnim igranjem dobit ćemo dojam o brzini novog procesora, he...he. Da sve ne bi ostalo na nivou subjektivnog prosuđivanja i broja postignutih okvira u sekundi, pomoći će nam nova verzija Benchmark programa koji smo vam predstavili u jednom od prošlih brojeva. Riječ je o 3D Mark 99 Max paketu. Inače, proizvođači ovog programa obećali su novu verziju svakih 6 mjeseci, a ovom su dokazali da znaju održati obećanje. Najveća novost u ovoj verziji je 3D engine koji je posebno optimiziran za K6-2 i K6-3 , Pentium 3 te ostale Intel procesore! No, prvo ćemo vam predstaviti ostale komponente konfiguracije za koje u Autronicu smatraju da su dostojne raditi s najnovijim Intelovim procesorom. Sva mašinerija smještena je u prekrasno ATX kućište, koje je među najljepšima na tržištu. Modularna konstrukcija dopušta lak pristup komponentama skidanjem jedne stranice kućišta, a ne cijelog limenog pokrova. CD čitač je vrhunski Philipsov model 40x maksimalne brzine čitanja. Čvrsti disk je Western Digitalov, čijih će 8,4 GB biti i previše većini korisnika. Za zvuk je odabran odličan Creative Labsov Soundblaster Live! u svojoj Value inačici. Komuniciranje s cijelim svijetom omogućit će vam odličan U.S. Roboticsov interni 56K V.90 modem. Na Internet smo se spajali brzinama od 49.333-50.666 bps. Ovaj modem posjeduje napredne voice, fax i caller Id funkcije. Grafička kartica je Matroxov G200, 2D/3D ubrzivač s 8 MB memorije. Kvaliteta prikaza je izvrsna, iako mislimo da bi dodatnih 8 MB itekako dobro došlo u procesiranju onih masnih velikih tekstura. Tipkovnica je Keytronicova. Iznimno je robustna. Miš je, po mnogima, najbolji glodavac na svijetu, Microsoftov Intellimouse 1.1A, čiji kotačić uvelike olakšava baratanje sadržajem prozora. Monitor je najslabija točka konfiguracije. Riječ je o Philipsovom 15" modelu 105E maksimalne razlučivosti 1024x768 pri 60 Hz, a optimalne radne razlučivosti od 800x600 uz osvježavanje ekrana od 85 Hz. Memorije ima 64 MB, a sve kartice i komponente ujedinjuje odlična FIC-ova BX ploča s Award BIOS-om. Da, za nove Pentium 3 procesore ne treba vam nikakva fancy nova ploča, poslužit će bilo koja Slot 1 BX-ica na 100 MHz, što uvelike smanjuje trošak nadogradnje. I konačno došao je red na...

Pentium 3

Prvo da spomenemo nekoliko šokova koji su nam se dogodili. Naime, upalivši računalo, ostali smo zaprepašteni činjenicom da matična ploča ne prepoznaje procesor proglasivši ga "običnim" Pentiumom 2 na 450 MHz. Sličan šok dogodio nam se u Windows System Properties dialogu koji također tvrdi da se u računalu nalazi Pentium 2. Ovaj je problem rješiv skidanjem najnovije inačice BIOS-a s Interneta za vašu matičnu ploču. Da je u računalu Pentium 3, uvjerili smo se tek otvorivši kućište koje se prilično razlikuje od onog kod Pentiuma 2. Ime novog pakiranja procesora je SECC2 (Single Edge Contact Cartridge), a kako mu i ime kaže, nalazi se samo na jednoj strani tiskane kartice koja sadržava procesor, dok je druga "gola". Ovakav topless dizajn objašnjen je boljim hlađenjem procesora. I stvarno, novi je procesor kojih 5 celzijevaca hladniji od brata po frekvenciji, Pentiuma2 na 450 MHz. Veliku prednost u brzini nad trenutačnim procesorima Pentium 3 trebao bi postići na račun svojih 70 novih SIMD instrukcija koje uvelike ubrzavaju FPU porciju procesora, koja je od životne važnosti za 3D igre, prepoznavanje govora , Photoshop, 3d Studio Max i slične aplikacije. Na tržištu trenutačno postoji samo nekoliko igrica koje podržavaju nove instrukcije (npr. Expendable, Wargasm) i nekoliko tehnoloških demoa. Novi DirectX 6.1 donosi podršku za Pentium 3. Trenutačno nema na tržištu nijedne ultrapopularne igre koja bi iskoristila 100% snagu Pentiuma 3. No, čini se da ce se situacija promijeniti izlaskom Quakea 3... Imajte na umu da će do iskorištenja potencijala Pentiuma 3 proći još neko vrijeme dok proizvođači grafičkih kartica ne izbace posebne optimizirane drivere (od kojih je, zasad, najavljen samo onaj za kartice temeljene na S3 Savage 3D čipu.).

REZULTATI TESTIRANJA:

	640x480 (16 bpp) + podrška za P3	640x480 (16 bpp)	640x480 (32bpp) + podrška za P3	640x480 (32bpp)
Sintetička CPU brzina	7053 3D Marka	4275 3D Marka	7092 3D Marka	4273 3D Marka
3D Mark rezultat	3642 3D Marka	3328 3D Marka	2988 3D Marka	2898 3D Marka

3D Mark 99 MAX , Pentium 3 450 MHz, 64 MB RAM, Matrox G200

***Napomena:** Rezultati postignuti s programom 3D Mark 99 MAX nisu kompatibilini niti usporedivi s onima postignutim programom 3D Mark!!*

Celeroni napadaju...

UH...koliko novih procesora!

TESTIRAO **Patrik Pencinger**



PROIZVOĐAČ	Manli
[illegible]	Socket 370 matična ploča
[illegible]	HGSpot (tel. 6603 122)
[illegible]	516 kn
[illegible]	•66/100 MHz sabirnica. "Jumperless" podešavanje brzine procesora
[illegible]	•Samo dva utora za memoriju
[illegible]	Odlična Socket 370 ploča, nadamo se da će i buduće biti takve, a ne ograničene na 66 MHz!

PROIZVOĐAČ	Intel
[illegible]	Celeron A 333 Socket 370
[illegible]	HGSpot (tel. 6603 122)
[illegible]	693 kn

PROIZVOĐAČ	Intel
[illegible]	Celeron A 400 Slot 1
[illegible]	HGSpot (tel. 6603 122)
[illegible]	1491 kn

U ožujku su novi procesori preplavili tržište. Vrhunac svega bila je, naravno, premijera Pentiuma 3, no one koji nemaju mnogo love, više će zanimati razvoj događaja vezanih uz Celeron A Slot 1 i Socket 370 procesore.

Donedavna najbrži Celeron na tržištu (ne overclockan...) vrtio se na 333 MHz. Bio je to Slot 1model s 128 kb "Full Speed" L2 priručne memorije. U prvom mjesecu je Intel odlučio satrti konkurenciju u"nižem" segmentu tržišta, tj. Best Buy računala. AMD se svojom K6 serijom opasno približio vodećem Intelu, kako zbog velikih brzina procesora, tako i zbog niže cijene. Upravo zato izbačena je nova serija Celeron A procesora. Napretkom u proizvodnji, Intel je ostvario mogućnost postavljanja L2 cache memorije u sam procesor, što uklanja potrebu za "karticama" koje idu u Slot 1 utore. Celeroni na novim frekvencijama izbačeni su i u Slot 1 i u Socket 370 inačici. Socket 370 procesori su na prvi pogled vrlo slični onima koje smo pikali u Socket 7 podnožja, no pomnijim pregledavanjem uočavamo dodatni red pinova. Usporedbom Socket 370 i Slot 1 Celerona došli smo do zaključka da su im performanse identične. Naravno, za uporabu ovih novih Socket 370 procesora trebat će vam nova matična ploča... Trenutačno na tržištu možete naći Celerone A na 333, 366 i 400 MHz u Slot 1 i Socket 370 inačici. Cijene Slot 1/Socket 370 procesora iste frekvencije su podjednake (a Intel mlati dodatnu lovu na srezanim troškovima proizvodnje...). Svi ovi

procesori rade na frekvenciji sabirnice od 66 MHz, što Intel želi podmetnuti kupcima kao glavni razlog da plate dvostruko više za P2 Deschutes koji radi na sabirnici od 100 MHz. Usporednim testovima došli smo do zaključka da je razlika unutar 5% kod Celerona 400/66 A i Pentiuma 2 400/100! Celeroni imaju zaključan množitelj, tako da je overclockanje moguće samo povećanjem brzine sabirnice. Novi Celeroni koji će se pojaviti na tržištu radit će na frekvencijama od 433, 466, 500 (?) MHz. Ako ste neodlučni i ne znate je li bolje uzeti Slot 1 ili Socket 370 rješenje, poslušajte naš savjet. Socket 370 ploče rade na ZX cipsetu koji je okljaštrena verzija BX cipseta. Uskoro će se pojaviti tzv. Zx-66 ploče koje će imati sabirnicu samo na 66 MHz da bi bilo potpuno onemogućeno overclockanje! Predlažemo vam Slot 1 rješenje, pogotovo radi lakše nadogradnje, više prostora za memoriju itd.

Sljedeća velika stuba u Intelovom razvoju procesora jest Pentium 3 u 0.18 mikronskoj tehnologiji koji će na tržište biti izbačen u trećem kvartalu. Čini se da će i on biti riješen u obliku Socketa, i prilično je izvjesno da to neće biti Socket 370! Na kraju ispada da je Slot 1 samo prijelazno rješenje dok Intel ne bude sposoban smjestiti CPU i L2 Cache na isti komad silikona...

Ultrabrzi DVD čitač treće generacije...

TOSHIBA DVD SD-M1202

TESTIRAO **Patrik Pencinger**



PROIZVOĐAČ	Toshiba
[illegible]	Pentagram Ecom (tel. 6191694)
[illegible]	nazvati
[illegible]	•Brzina, Full CAV tehnologija
[illegible]	-
[illegible]	Vrhunske performanse kod čitanja CD-a i kod čitanja DVD-a

Nabrijano Pentagramovo računalo što smo ga imali na testiranju dolazi s odličnim DVD čitačem koji smo vam odlučili pobliže predstaviti.

Uređaj je sposoban čitati DVD-e pri maksimalnoj brzini 4.8x brže od temeljne brzine DVD specifikacije koja iznosi 1350 kb/s. Jednostavnom računicom dobija se brojka od zapanjujućih 6,5 MB/s. Osim velike brzine i pouzdanosti DVD-a, CD čitač se odlikuje i odličnim performansama s klasičnim CD-ROM medijima uz maksimalnu 32x brzinu prijenosa (4,8 MB/s). Iako je pri uporabi CD-ROM medija maksimalna brzina prijenosa, teoretski, manja nego kod DVD-ROM-a, u praksi je situacija nešto drugačija jer sofisticiranoj elektronici treba ipak nešto više vremena da fokusira laser na površinu DVD-a, što uzrokuje bolje (manje) vrijeme pristupa podacima na CD-u (90 ms nasumce odabrani sektor, 105 ms određeni sektor) nego na DVD-u (105 ms nasumce odabrani sektor, 135 ms određeni sektor). Odlične performanse ovaj čitač 12.5-centimetarskih diskova djelomično mora zahvaliti tehnologiji potpune konstantne brzine vrtnje (tzv. Full CAV) nezavisno od položaja glave DVD/CD čitača. Prosječno vrijeme do prvog popravka iznosi (MTBF) 100 000 sati rada, a hvataljke za medij unutar čitača omogućuju vertikalnu ugradnju uređaja. Pri dizajniranju uređaja Toshiba se strogo pridržavala industrijskih standarda, tako da uređaj bez greške čita DVD, CD, CD-R, CD-RW medije i podržava specifikacije za buduće DVD-R(W) medije. Toshiba je kao elektronski gigant odigrala značajnu ulogu u razvoju i standardizaciji DVD tehnologije. DVD se kao medij sve više širi i, prema nekim procjenama, mogao bi u sljedeće 2 godine u cijelosti zamijeniti CD kao medij distribucije softvera (programa i igrica). Mnoga nova računala domaćih proizvođača dolaze s DVD čitačem umjesto CD čitača, što je, držimo, odličan trend. SS-SL (jednostrani-jednoslojni) DVD nudi sedmerostruko veći kapacitet nego CD-ROM, a za dvoslojni dvostrani medij od 17 GB ostavljamo da izračunate sami. Sve u svemu, to je medij budućnosti u koju se možete uključiti već danas kupivši neki od naprednih uređaja trenutačno zastupljenih na tržištu među kojima je Toshibin model u samom vrhu!

32 MB memorije!!!

ATI RAGE MAGNUM I FURY

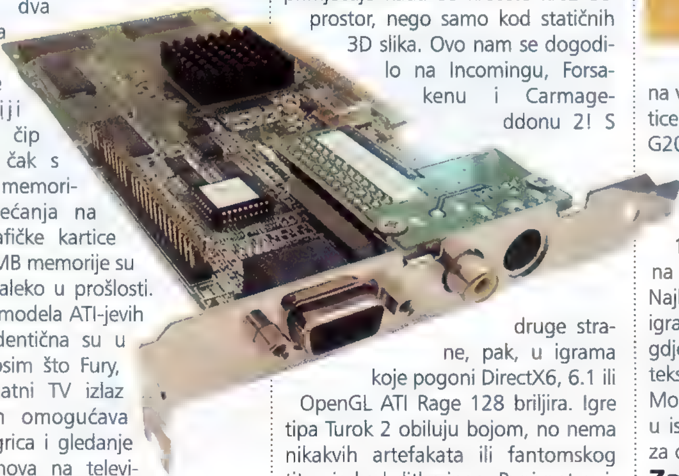
TESTIRAO **Patrik Pencinger**

PROIZVOĐAČ	ATI Technologies
[illegible]	Formel (tel. 364 08 53)
[illegible]	nazvati
ZA	•Sveukupne performanse, stabilnost
PROTIV	•Mala brzina procesora za .25 mikronski procesor ("95-105 MHz" prema 143-166 kod novih najavljenih kartica)
[illegible]	ATI je napravio zaista odličan posao i nećete pogriješiti kupite li njihove nove kartice. Neće vas otpuhati brzinom (iako je ukupno gledajući najbrži), ali očekujte vrhunsku kvalitetu prikaza!

Mjesec dana nakon premijere ATI-jeva novog čipa donosimo test dviju novih kartica na njemu utemeljenih, čak s 32 MB memorije! Pročitajte što mislimo o novom Rage čipu nakon mjesec dana uporabe. Zanimljivost: čak si je i naš urednik Kristijan nabavio karticu s Rage 128 čipom!

U prošlom smo broju predstavili prvu karticu temeljenu na ATI-jevom novom Rage 128 procesoru. Za ovaj smo vam broj pripremili još dvije kartice istog proizvođača, s istim čipom, ali s više memorije i naprednim izlaznim funkcijama. Između ostalog, kartice su imale i najnovije ATI-jeve drivere pristigle krajem veljače. Ako ste kupili Ati Rage 128 temeljenu karticu prije tog datuma, upućujemo vas na www.atitech.ca, gdje možete skinuti drivere, samo, pazite, imaju 8 MB... Rage 128 kartice pojavile su se u zanimljivo vrijeme. Po našem mišljenju, trenutačno su (kad se sve zbroji) najbolji izbor. Stabilnost je odlična, ne zagrijavaju se mnogo, kvaliteta slike je genijalna, a što je najvažnije - brze su i u 16 i u 32 bita. Ne smijete zaboraviti ni napredne TV izlaz/ulaz funkcije koje ATI odlično implementira na svoje kartice višeg razreda. Dominacija ATI-ja na tržištu neće, nažalost, dugo potrajati - najduže za mjesec dana pojavit će se nove ultrabrze kartice. Premijeru će doživjeti Voodoo3-2000, S3 Savage4 i nVidia TNT2. No, nemojte zaboraviti da se dotične kartice moraju na tržištu tek dokazati, a ATI to već čini.

Magnum & Fury



Iza ova dva moćna imena krije se najnoviji ATI-jev čip podržan čak s 32 MB memorije!!!! Sjećanja na stare grafičke kartice od pola MB memorije su negdje daleko u prošlosti. Ova dva modela ATI-jevih kartica identična su u svemu, osim što Fury, ima dodatni TV izlaz koji vam omogućava igranje igrica i gledanje DVD filmova na televizoru. Podržane rezolucije i brzine osvježavanja su bolje nego što podržavaju monitori 99. 99% čitatelja, znači, tu nema brige. Sve više i više igrača počinje razumijevati da kod igara nije sve u brzini. Ako su slike koje jure ekranom blijede, ružne, ispikselizirane, nema nikakve koristi od velike brzine. Ati Rage 128 čip predstavlja zanimljivu mješavinu kvalitete prikaza. Dok su stare igre koje rabe DirectX5 ružnije nego na, primjerice, TNT-u ili Voodoo dvojci, u ovim igrama (s novim driverima) ATI primjenjuje nekakvu posebnu vrstu ditheriranja koje se kod mirnog ekrana manifestira kao titranje pixela. Neke će ovo jako živcirati, dok drugi neće ni primijetiti. Napominjemo da se ovo ne primjećuje kada se krećete kroz 3D prostor, nego samo kod statičnih 3D slika. Ovo nam se dogodilo na Incomingu, Forsakenu i Carmageddonu 2! S druge strane, pak, u igrama koje pogoni DirectX6, 6.1 ili OpenGL ATI Rage 128 briljira. Igre tipa Turok 2 obiluju bojom, no nema nikakvih artefakata ili fantomskog titranje kod ditheringa. Puni potencijal Ati doživljava pokretanjem demonstracijskog tehnološkog programa koji, između ostalog, podržava i Bump Mapping i anizotropno filtriranje, gdje postiže najbolju kvalitetu 3D prikaza na tržištu! I 2D kvaliteta je na visini, Ati Rage Fury i Magnum kartice smjestili bismo uz bok Matroxu G200, znači u sam vrh. Fury inačica kartice dolazi s TV izlazom i to u RCA i S-Video varijanti. Podržana je rezolucija do 800x600 pri 16bpp. Sve smo to odmah iskušali na testnom Panasonicu 100Hz 32". Najbolje performanse postigli smo s igrama tipa NFS 3 i Carmageddon 2, gdje sitni detalji na ekranu (npr. sitan tekst) nisu bitni za uspješno igranje. Moramo pohvaliti dobri stari PC, koji u istim igrama na televizoru šiša PSX za dobra dva reda veličine kvalitete....

Zaključno

Najbolja kartica koju TRENUTAČNO možete kupiti. Još kada malo iztweakaju drivere (da nema onog treperenja kod starih igara) i kada izađe Quake 3, neće joj biti premca. Dok ne izađe neki novi brži čip...

REZULTATI TESTIRANJA:

[illegible]		(Pentium 3, 450 MHz, 192 MB memorije)
3D Mark Index	(640x480x16 bpp)	2604 3D Marka
3D Mark Index	(640x480x32 bpp)	2335 3D Marka

Konačno sazreli divljak...

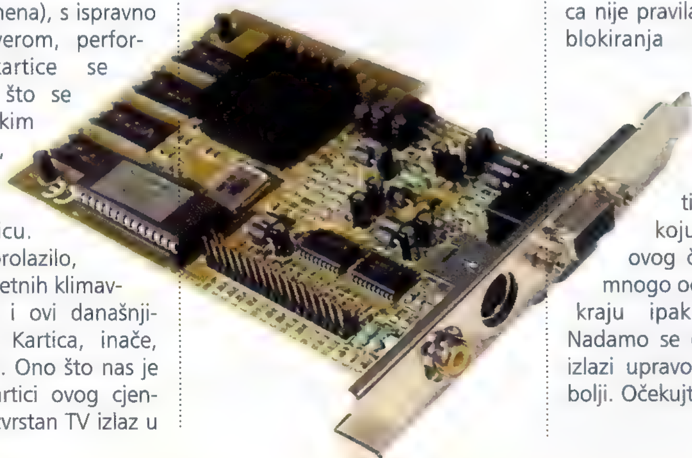
Manli Savage 3D

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

PROIZVOĐAČ	Manli
USTUPIO	HG Spot (tel. 6603 122)
CIJENA	437 kn
[illegible]	•TV izlaz, relativno niska cijena
PROTIV	•Performanse bi mogle biti i bolje

U jednom od prošlih brojeva predstavili smo vam Herculesovu karticu temeljenu na S3-ovom Savage 3D čipu koja se unatoč nekim iznimno obećavajućim činjenicama nije baš proslavila, bila je to prva grafička kartici u svijetu čiji je čip napravljen u 0.25 mikronskoj tehnologiji. Upravo na tom čipu temelji se kartica relativno nepoznatog proizvođača, Manli, koju smo dobili na testiranje.

Riječ je o AGP 2D/3D ubrzivaču s 8 MB memorije. Iako kartica podržava AGP 2X, upora-bom posebnih algoritama za kompresiju tekstura S3TC (koji su malo ispred svoga vremena), s ispravno napi-sanim softverom, performanse ove kartice se udvostručuju, a što se baratanja velikim teksturama tiče, teoretski pretvaraju AGP 2X u AGP 4X sabirnicu. Kako je vrijeme prolazilo, tako su se od početnih klimavih drivera razvili i ovi današnji- prilično stabilni. Kartica, inače, radi na 100 MHz. Ono što nas je iznenadilo na kartici ovog cjenovnog ranga je izvrstan TV izlaz u S-Video i RCA varijanti. Prikaz slike moguć je simultano na TV-u i monitoru! Maksimalna podržana razlučivost TV izlaza iznosi 800x600 pri 32 bpp. Čip na kartici od pregrijavanja štiti pasivni hladnjak. Tijekom testiranja kartica nije pravila probleme, nije bilo blokiranja sustava. Kartica podržava Direct 3D i OpenGL APIe. Sve u svemu, riječ je o prilično dobroj kartici obzirom na cijenu koju plaćate! Od S3 ovog čipa Savage 3D smo mnogo očekivali, ali smo se na kraju ipak malo razočarali. Nadamo se da će Savage 4 koji izlazi upravo dok ovo čitate biti bolji. Očekujte uskoro opis.



Najbolja TNT kartica?

Hercules Dynamite TNT

[illegible]	HGSpot (tel. 6603 122)
[illegible]	nazvati
[illegible]	•Brzina, stabilnost kod overclockanja
[illegible]	•Nema bundle, nema TV-izlaz
[illegible]	Odlična TNT kartica sa odličnim driverom i odličnom kvalitetom izrade!

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Dugo nismo imali u rukama neku TNT karticu. Herculesova je na glasu kao najstabilnija i najbrža u klasi. Odlučili smo provjeriti...

Prošlu godinu ne možemo nazvati najboljom u povijesti Herculesa, proizvođača videohardvera. Voodoo 2 kartice pojavile su im se na tržištu iznimno kasno, a tu je bio i fijasko sa Savage 3D karticom. Ipak, situacija se mijenja nabolje ovom TNT temeljenom karticom! Instalacija započinje točnom detekcijom Windowsa, a završava rebootom nakon uspješnog instaliranja drivera s CD-a. Hercules je isprogramirao posebne drivere koji omogućuju veću slobodu podešavanja postavki vezanih uz osvježavanje ekrana, Direct 3D, OpenGL, Gamma nivoa i slično. Ovakvu kvalitetu drivera prije smo viđali samo kod Diamonda. Uz pomoć aktivnog coolera i kamenočvrstih i stabilnih drivera, ova se kartica pokazala iznimno otpornom na rušenje sustava, čak i kada smo je overclockali s 90 na 115 MHz (overclockanje videokartica moguće je pomoću programčića Powerstrip)!!!! Što se tiče performansi, brzina kartice kreće se unutar 1-2% s ostalim TNT-ovkama. No, situacija se drastično promijenila kada smo mjerili brzinu overclockane kartice (115-125 MHz). Na Pentiumu 3 450 MHz i 192 MB memorije performanse su skočile za 10-15%. Naravno, imajte na umu da je overclockanje uvijek riskantno i da mu uspješnost uvelike ovisi o kvaliteti čipa. Iako je nama sve radilo stabilno, bez pojavljivanja čudnih artefakata po ekranu, ne bismo vam preporučili da dižete karticu na više od 100 MHz. Sve u svemu, riječ je o odličnom proizvodu i vjerojatno posljednjoj TNT kartici opisanoj u Hackeru prije pojave TNT dvojke o kojoj šapće cijeli igraći svijet. Sredina četvrtog mjeseca bit će zanimljiva...



Western Digitalov DIV...

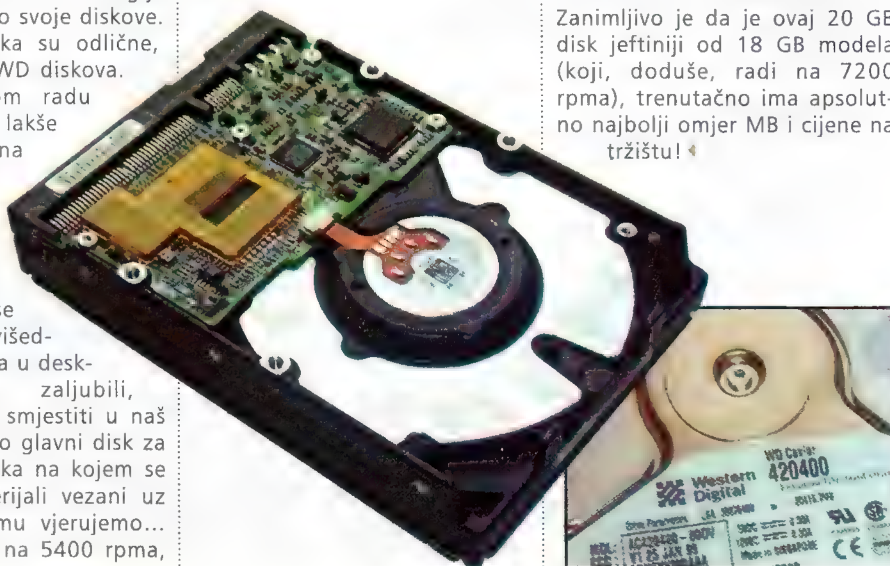
Mamutskih 20 GB tvrdog diska

[illegible]	Western Digital
[illegible]	PCX (tel. 3097-402)
[illegible]	2621 kn (+PDV)
[illegible]	•Velik, ogroman, neispunjiv kapacitet, odlična cijena!
[illegible]	•ništa
[illegible]	Hard disk koji utire Western Digitalu put u sam vrh

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Prije mjesec-dva predstavili smo vam 10 gigabajtni disk koji nam je tada bio veelik, neispunjiv... Radom na računalu i 10 GB se popuni, no tu je Western Digital koji je doskočio tom problemu novim diskom od mamutskih 20.4 GB!

Novi nas je WD već na početku oduševio. Otvorivši antistatičnu vrećicu u kojoj je došao, začudili smo se jer smo pomislili da su nam dali krivi disk. "Gle, stavili su nam IBM-ov umjesto WD-ovog..." Tek pomnijim razgledavanjem pronašli smo naljepnicu na kojoj jasno piše Western Digital. Vjerujte i vi biste se zbunili, jer disk puno odstupa od klasičnih WD-ovih zaobljenih linija. Sličnost nije slučajna, WD je licencirao određene IBM-ove tehnologije ne bi li poboljšao svoje diskove. Performanse diska su odlične, bolje od starih WD diskova. U svakodnevnom radu računalo nekako lakše diše, a potpuna neopterećenost o preostalom prostoru na tvrdom disku je nekako opuštajuća. Kako smo se u disk tijekom višednevnog testiranja u desktop računalu zaljubili, odlučili smo ga smjestiti u naš glavni server, kao glavni disk za pohranu podataka na kojem se nalaze svi materijali vezani uz Hacker. Toliko mu vjerujemo... Inače, disk radi na 5400 rpma, no po performansama ne biste to nikada zaključili. U stvarnom životu brzina pisanja na disk je u prosjeku otprilike 6 MB/s, dok je brzina čitanja oko 10 MB/s. Naravno, ovo uvelike varira ovisno o veličini datoteka i sl. Zanimljivo je da je ovaj 20 GB disk jeftiniji od 18 GB modela (koji, doduše, radi na 7200 rpma), trenutačno ima apsolutno najbolji omjer MB i cijene na tržištu!



It's a Sony....

Novo iz Sonyjeve
multimedijalne ergele

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Predstavljamo vam dva nova modela zvučnika iz multimedijalne (čitaj: jeftini zvučnici namijenjeni uporabi uz PC) porodice svjetskog megakoncerna Sony. Oba se zvučna sustava odlikuju neobičnim dizajnom, i nekim novim tehničko-dizajnerskim rješenjima. Otkrijte jesu li baš ovi Sonyjevi modeli ono što ste tražili!

SRS-PC51

Prvi zvučnici koje vam predstavljamo namijenjeni su ugradnji na monitor. No, ako vam se takvo rješenje iz bilo kojeg razloga ne sviđa, možete ih postaviti na stalke koje ćete dobiti uz njih. Ovako postavljeni zvučnici zbog neobičnog dizajna efektno izgledaju. Zvučnici su aktivni, ukupne snage pojačala od 5W (tj. 2.5W po kanalu). PMPO snaga zvučnika (Peak Music Power Output – snaga koju zvučnici mogu podnijeti unutar 1 ms) iznosi 50W(!?), što je, naravno, istaknuto golemim slovima na ambalaži uređaja. Da bi bili poboljšali duboki tonovi, u zvučnike je ugrađen "Intelligent BASS BOOST" sustav. Zvučnici mogu biti uporabljeni za simultanu reprodukciju glazbe iz dva izvora, npr. iz kompjutora i Discmana. Izlaz za subwoofer je prava stvar. Na zvučnicima je i izlaz za slušalice te kontrole za glasnoću i visoke tonove (treble). Zanimljivo, nema dubokotonskih (Bass) kontrola. Kvaliteta zvuka je, za svoju klasu, iznimno dobra, kao i komfor uporabe (što uostalom diči sve Sonyjeve uređaje.).

CSS-B100

Ovakvu vrstu multimedijalnih zvučnika rijetko srećemo. Riječ je o zvučnicima koji stoje ispod monitora. Posebno izrađena konstrukcija brine o pravilnom raspoređivanju težine monitora da ne bi došlo do oštećenja plastične zvučničke konstrukcije. Kvaliteta zvuka je zadovoljavajuća, kao i kod većine ostalih PC zvučnika, iako nešto slabija od prije opisanog modela. Iznenađuje brojnost ulaza na ovim zvučnicima. Ne, ne čine ovaj uređaj samo zvučnici. To je kompletna multimedijalna konzola koja vam olakšava često prekopčavanje različitih multimedijalnih uređaja na PC uređaj. Sjetite se samo koliko ste se puta zavlačili pod stol ne biste li nešto preštekali na kompjutoru. Na prednjoj je ploči izlaz za slušalice, ulaz za dodatni uređaj (npr. Discman), ulaz za mikrofon i, pazi sada, kompletni A/V ulaz koji se sastoji od video i stereo audio ulaza!! Sa stražnje strane je još jedan ulaz, na koji se spajaju "cinc" konektori. Na prednjoj ploči su kontrole za BASS te glasnoću. ◄

PROIZVOĐAČ	Sony
PROIZVOD	Aktivni zvučnici SRS-PC51
USTUPIO	Pro-Axis (tel.216-746)
CIJENA	Nazvati!
ZA	•Dopadljiv, neobičan dizajn; mogućnost montiranja na monitor, ili postavljanja na priložene stalke
[illegible]	•Slabi basovi
[illegible]	Zvučnici se odlikuju zanimljivim dizajnerskim rješenjima koja izgledaju odlično, ali su i funkcionalna! Klasu iznad ostalih "klasičnih" PC drečalica, no nikako najbolji!

PROIZVOĐAČ	Sony
[illegible]	CSS-B100
USTUPIO	Pro-Axis (tel.
CIJENA	Nazvati!
ZA	•Pristupačni ulazi na glavnoj konzoli uređaja, između ostalog i video ulaz!
[illegible]	•Zvuk je prihvatljive kvalitete jedino ako sjedite za kompjutorom, kada su vam zvučne jedinice usmjerene prema glavi!
[illegible]	Zanimljiva ideja, odlično izvedena u svemu, osim, nažalost, u kvaliteti zvuka

WIDESCREEN FORMAT SLIKE

U tekstovima vezanim uz DVD-e i kućno kino često smo spominjali *widescreen* i neke na prvi pogled kriptičke brojke: 2.35:1, 1.33:1, 16x9 i slično. Čak i mnoge igre podržavaju opciju za widescreen televizore (tzv. Letterboxed). O čemu je zapravo riječ? Što dobijate widescreenom, a što gubite?

Iz povijesnih je razloga prednji dio televizora na kojem pratimo sliku skoro kvadratnog oblika. Ovo ograničenje nametnula je katodna cijev u televizoru. Stranice televizora odnose se 4:3, tj. 1.33:1, što znači da je vidljiva površina televizora 1.33 puta šira nego viša. U početku su i kinofilmovi snimani u tom formatu, ali kako je televiziji svakim danom rasla popularnost, valjalo je smisliti način kako opet privući publiku u kina. I smišljen je. Na filmskom smo platnu dobili mnogo širi format slike nego što je onaj ostvariv na televizoru. Pošto su ljudske oči postavljene u horizontali, logično je da vidimo mnogo više u širinu nego u visinu. Zato je widescreen filmove mnoog prirodnije gledati. Od mnoštva standarda koji su se pojavili tijekom godina, u kinima trenutačni primat imaju dva. Prvi je tzv. Panavision, kod kojeg je odnos širine i visine ekrana 2.35:1, te drugi, nešto uži, čija se širina i visina odnose 1.85:1 (približno kao odnos stranica 16x9 widescreen televizora). Pogledate li nekoliko stranica dalje opise DVD filmova, uočit ćete da ova dva odnosa prevladavaju na svim opisanim DVD-ima. E, sad do problema dolazi pri remasteriranju kinofilmova za televiziju. Poznato vam je, vjerujem, da se nijedan film ne snima u televizijskom formatu, nego se svi rade primarno za kino. Postoji više načina remasteriranja filmova, a najpoznatiji su Pan&Scan i Soft Matting. Kod Pan&Scana visina filmske slike odgovara onoj u kinu, dok je širina smanjena čak do 45%. Prozorčić u film koji predstavlja naš televizor se, srećom, pomiče lijevo-desno prateći koliko-toliko akciju na gotovo dvostruko većoj površini filma nego je TV ekran. To je paniranje iz Pan&Scana. Kako biste bolje percipirali količinu koja se gubi, pogledajte primjere koje smo vam pripremili. Postupkom reformatiranja filma za prikazivanje na televiziji gubi se velik dio vizualne informacije, a samim time ni gledatelju se ne prennosi u cijelosti redateljeva vizija filma. Drugi način, Soft Matting, također je kompromisni: unutar 4:3 televizora stavi se windescreen slika pune širine i gotovo dvostruke visine. Jedan od najpoznatijih filmova u nas reformatiran tom tehnikom je "Kad jaganjci utihnu". Ipak, reformatiranje se mora dogoditi jer bi mnogi izgubili želju gledati (posuđivati, kupovati) video i DVD naslova da su dostupni samo u widescreen inačici. Naime, ako želite gledati widescreen materijal (program, film, glazbeni spot) na klasičnom 4:3 televizoru, pojavit će se zloglasne crne crte na vrhu i pri dnu ekrana. Omiljeni film gledate čak u manjem formatu nego što vam dopušta veličina vašeg televizora. Likovi i detalji bitni za radnju su umanjeni, a pozornost i koncentraciju smanjuju vam crne crte.

Rješenje problema

Jest u nabavci widescreen televizora ili projekcijskog platna i projektora. S napretkom tehnologije, cijena widescreen televizora izjednačava se s cijenom ekvivalentnog 4:3 televizora. Mnogima se neće svidjeti kompromisi kojima će morati pribjeći kod gledanja 4:3 programa, no za filmofile widescreen televizori jedino su pravo rješenje. Širina widescreen televizora odnosi se prema visini kao 16:9 (1.78:1), a kada na widescreen televizoru gledate film Panavision 2.35:1 formata, dolazi do pojave crnih crta, no mnogo manjih nego kod 4:3 televizora. Zanimljivo je da mnoge kompjutorske igre imaju opciju za igranje na widescreen televizoru.

Kako do widescreen materijala?

Na televiziji se tu i tamo može vidjeti neki widescreen materijal, npr. svojedobno Alien 3. Na satelitskim je programima malo bolja situacija, neki čak sav program emitiraju u 16x9 formatu. Kod nas je prije pojave DVD-a bila očajna situacija glede nabavke filmova. Doduše, ponešto se i moglo nabaviti, no cijena je bila potpuno napuhana jer se to naručivalo izvana. Pojava DVD-a donijela je widescreen filmove i u našu zemlju. Konačno su filmofili dobili pravi format za sebe, za skupljanje i arhiviranje filmova. Zapamtite, widescreen je format filma kakav gledate u kinu. Umjetnička vizija filmaša u cijelosti će biti prenijeta u vašu dnevnu sobu.



Widescreen televizori već su se fino udomili kod mnogih filmofila

PRIMJERI

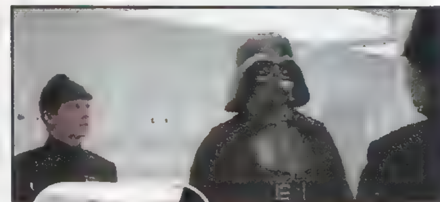
James Bond 007 "Sutra nikada ne umire" sniman je Panavisin lećama u formatu 2.40:1. Pri transferu na video u Pan&Scan verziju izgubljeno je 45% originalne video informacije.







Škare u transferu na video nisu zaobišle ni **Ratove zvijezda**. Originalno snimani u formatu od 2.20:1, u transferu na video izgubljeno je preko 40% video informacije. Slike su iz AE verzije.





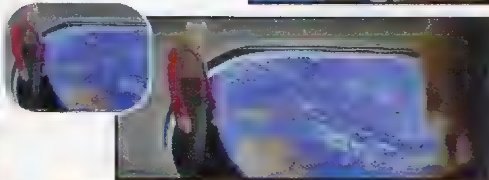


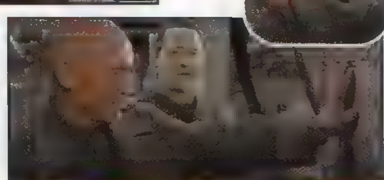


PRIMJERI

Ni **Star Trek** nije zaobiđen, a pri kresanju s originalnih 2.32:1 na 1.33:1 odbačeno je 42% vizualne informacije!







HELP LINE

S.O.S

Iščekujući uskrsne hitove okrenuli ste se, čini se, starijim naslovima od kojih neki i dalje zadaju glavobolje. Tu ponajprije mislimo na Broken Sword za koji vam preporučujemo da prolistate stare brojeve u potrazi za prohodom jer će sljedeći mjesec na red doći vaši problemi u novim igrama

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj readkciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (SOS) Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas da vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

BROKEN SWORD 1

Nalazim se u Montfauconskoj crkvi, dao sam svećeniku neka izglača posudu i pregledao sam grobnicu na stražnjem zidu. Ne znam kako uporabiti leće na scrollu na statuinoj ruci.

Unaprijed hvala, Alen iz Pule

Dok svećenik polira posudu, provjeri statuu i pogledaj kroz scroll. Vidjet ćeš dio slike s prozora. Stavi leće u scroll i ponovno pogledaj kroza nj. Sad ćeš vidjeti templara i datum. Pričaj sa svećenikom dvaput. Pretraži drugu grobnicu na stražnjem zidu. Naći ćeš grob Don Carlosa. Idi do Andrea.

THE SETTLERS 3

Imam igru The Settlers 3. Problem je što kada sagradim Iron Smetling Works, on mi proizvodi praščiće.

Ivan

Jedini je problem to što imaš piratsku verziju igre. Tu su zaštitu napravili proizvođači da bi spriječili neovlašteno kopiranje igre. Također (ne znam jesi li primijetio), u piratskoj verziji igre ne raste drveće kada ga šumar posadi.

GRIM FANDANGO

Upravo sam dobio igru Grim Fandango. Problem je taj što sam stao već u prvoj godini. Otišao sam u grad, vratio sam se s čovjekom, stavio ga u kemikalije. Kemikalije sam nasuo u balone što sam ih uzeo od klauna, poslao ih kroz poštu, začepio je ali je domar uvijek odčepi.

Unaprijed hvala, Branislav

Kada pošalješ kemikalije kroz cijevi, idi u sobu s cijevima (lijevim dizalom u predvorju). Ondje na metalnim vratima (vrata pored stroja) okreni bravu tako da se vrata ne mogu zatvoriti i razgovaraj s domarom: "Who would do a terrible thing like this?", "Well, I gotta split". Domar će se zapaliti. Uzmi aparat za gašenje požara i ugasi ga. Izađi iz sobe i ponovno se vrati unutra. Uđi u prostoriju stroja i gurni probušenu kartu u crvenu cijev.

U prošlom ste broju detaljno opisali samo prvu godinu. Mene zanima: na početku druge godine, nakon što me stari kapetan ponovno spasio, trebao bih se (po vašem) vratiti u svoj kafić, ali nikako da ga nađem.

Molim vas pomozite!!

Do kafića dolaziš tako da se dizalom odvezeš na vrh i onda se popneš stubama (koje se nalaze iza dizala) gore.

Imam jedan problem u igri GRIM FANDANGO. Zapeo sam na prvom CD-u. Nakon što sam ubio one vatrene dabrove izašao sam van i ključem otključao veliki lokot na vratima. Otišao sam natrag do mjesta gdje su bili dabrovi i vratio se, a lokot se otvorio. Došao sam do njega s namjerom da otvorim vrata, ali mi lik kaže da ih ne može otvoriti vlastitim rukama, pa se onda počne ljutiti što nije zadržao neki ručni alat koji je dobio od Domina. Eto tu sam zapeo, u Hackeru sam pročitao da se treba otključati i otvoriti vrata, ali kao što sam napisao - lik ih neće OTVORITI.

Marin

Kada otključaš lokot ,uđi u auto i kreni naprijed.

BROKEN SWORD 1

Zapeo sam u Siriji. Platio sam vozaču 50S da me odveze, ali kaže da mu se pokvario auto. U rješenju (32. broj) piše da mu trebam dati ručnik. Kako i gdje trebam naći taj ručnik.

Upomoć, Kristijan

Ručnik ćeš naći u WC-u Alamut kluba.

GANGSTERS

Na Hackerovom CD-u sam pronašao demo igre Gangsters. Demo mi se toliko svidio da sam jednostavno morao nabaviti cijelu igru. Čim sam je pokrenuo, ništa mi nije bilo jasno. Svi su mi ljudi u zatvoru, stalno sam sumljiv FBI-ju, svaki tjedan mi dođu ljudi u civilu i uhite me. Kad mi dođu novi ljudi, ja ih pošaljem na zadatak, no oni ni ne izlaze iz zgrade govoreći da su uhićeni. Jednom sam čekao čak 20 tjedana nadajući da će se nešto dogoditi.

Molim pomoć, Pjer Zukanović

Budi sretan što je to samo igra i što takve mjere ne poduzima naša BSA. Stvar je prilično jasna. Imaš piratsku verziju igre i sve nabrojano je posljedica zaštite koja se aktivirala. Ako ti se igra TOLIKO dopala, kupi je u trgovini, a ne kod lokalnih pirata. To bi trebala biti lekcija tebi i svima drugima. Razmisli koliko je isplativa kupnja igara kod pirata?!

LBA 2

Problem je što sam zapeo u igri LBA 2. Nikako ne mogu izvršiti treći zadatak, kada treba otići na otok "The Dome of Slate". Što trebam napraviti da oslobodim Ralpha? Kako izliječiti Dino Fly?

Unaprijed vam zahvaljujem, J.B.

Kada izliječiš Dino Flyja, reci mu da te odnese na Dome Slate Island. Treći zadatak je prijeći mali labirint čija se karta nalazi na ulazu. Ako želiš, možeš je precrtati.
2. Ralph se nalazi u špilji na planini Croniche (planina iznad grada, kod prvog znaka skreni desno). Da bi ga oslobodio, moraš uzeti svoju tuniku iz muzeja.
Kada završiš drugi zadatak u čarobnjačkoj školi, dobit ćeš "Counch of Triton" i njime izliječi Dino Flyja

BROKEN SWORD 2

Zapeo sam na Karibima. Sve sam napravio, otjerao svinju, pronašao kamen, usred čistine objesio sam teodolit, mrežu i ono zeleno što je otpalo s neadlea kad sam se pokušao popeti na nj. Kod sebe imam teodolit, a nemam pojma gdje ga uporabiti. Čitavu šumu sam obišao nekoliko puta, ali nema izlaza - samo se vrtim u krug.

Dujo Krivić

Trebaš pronaći vrh otoka i ondje staviti teodolit. Mjesto ćeš prepoznati po trima rupicama u zemlji. Kada ga staviš, pogledaj kroza nj i pronađi marker. Klikaj na stjenu koja se nalazi u liniji s markerom.

MEN IN BLACK

Imam problema u igri Man in Black. Ne mogu prijeći prvu misiju, pretražim sve kuće, ubijem onu dvojicu i ne znam što dalje. Vi ste objavili u Help lineu da moram u jednoj prostoriji prekidačem upaliti električnu energiju, a ja ne znam gdje je taj prekidač, a svaku prostoriju sam pogledao više nego jedanput, pokupio sve predmete, sve pročitao i pregledao.

Miro

Kada dođeš u kuhinju, idi u najudaljeniji dio prostorije, okreni se očekujući napad. Uzmi streljivo za sačmaricu s tijela. Otvori podna vrata i kreni dolje. Uporabi sjekiru za led (ice axe) na swinging beer i uzmi dio koji padne. Idi gore stubama. Vidjet ćeš kako neko pokušava otvoriti vrata, ubij ga iz pištolja. Uzmi streljivo s tijela. Prođi kroz vrata koja je pokušavao otvoriti i aktiviraj prekidač na zidu dvostrukim klikom.

DARK EARTH

Imam problem u igri Dark Earth. Nalazim se u Night Clubu gdje bih trebala nagovoriti plesačicu Deliu da pođe sa mnom do Bogdarana , no ona ne želi pričati sa mnom. Što sada?

Kada dođeš u bar, pogledaj šou. Prođi kroz vrata i pričaj s Deliom. Ona će zatražiti dar, a ti joj daj disk (zrcalo) i još jednom razgovaraj.

3D ILI 3DFX

Molim vas da mi objasnite razliku između 3D i 3Dfx kartice (ako je uopće i ima). Koju mi karticu preporučujete za moju konfiguraciju - P200 MMX, 32 MB-RAM? Kako sam pročitao u broju 46, za P133-P233 preporučujete Voodoo 2 i Banshee. Je li to točno?

[illegible]

3D kartica je svaka kartica koja podrž[illegible] [illegible] Graphics Chipsetu, popularno prozvanom Voodoo 1. Trenutačno je ta tvrdnja [illegible] h kartica proi[illegible] [illegible] Voodoo 2 ili Voodoo 2 Banshee grafička kartica.

Lako se izgubiti u moru novog (što jeftinog, što manje jeftinog) hardvera i no-name komponenti kojima je hrvatsko informatičko tržište naprosto preplavljeno. Hackerov vrijedni hadrverski tim na čelu s Patrikom je i ovaj mjesec pomogao mnogima riješiti dvojbe i nedoumice

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste novi komad hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo, sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo, ili koju karticu kupiti? Hackerov tim hardveraša odgovara na vaše upite!Pišite nam:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

NADOGRADNJA

Imam p133, 32 rama, 2mb S3 Trio64, te namjeravam kupiti Voodoo 2. Znam, znam, preporučujete mi Voodoo 1, s obzirom da nemam P2. Ali imat ću ga... Samo vas pitam je li bolji Creativeov Voodoo2 ili Monsterica 2. Recite mi i najmanju cijenu u gradu (Zagrebu). Imam i još par "mudrih" pitanja... Je li moguće na Rivu staviti Voodoo2 i je li u tom slučaju boja 16 ili 32 bitna?? Hoću li PUNO propustiti ako na P2 ploču stavim PCI graf. karticu (a ne AGP)? Koja je najbolja (i dosta jeftina) 2D AGP kartica??

Voodoo 2 je odličan izbor za grafičku karticu, pogotovo ako uskoro namjeravaš nadograditi procesor. Creativov i Diamondov Voodoo 2 zapravo su identični po kvaliteti i brzini. Imaj na umu da još jeftinije možeš proći kupnjom Voodoo 2 temeljene kartice nekog od manje poznatih proizvođača, no te kartice obično imaju nešto lošije upravljačke programe (drivere), a uz njih ne dobiješ ni bundle (originalne igre). Moguće je iskombinirati Rivu TNT i Voodoo 2, no držimo da je to pomalo besmisleno jer je Riva TNT bolja kartica od Voodoo 2. TNT podržava i 16 i 32bpp renderiranje, dok Voodoo 2 podržava samo 16bpp renderiranje.

OPET V.90!!!!

Imam Jatonov modem The Modulator V.90... Kako ga natjerati da se spoji na 077 790 000? Imam sve nove drivere, ne znam što dalje...

Kupio sam novi modem (v.90 1456VH, prolink, pora corp.) i molio bih vas da DETALJNO napišete kako da se spojim na 077790000 jer sve mi na modemu radi, ali ne mogu se spojiti!! Kaže mi:THE COMPUTER YOU ARE DIALING IN TO IS NOT ANSWERING Molim vas, pomozite!!!

Internet ulazi koji podržavaju V.90 standard već su duže vrijeme na pokusnom radu. No, dok god se ne izjednači kvaliteta telekomunikacijske infrastrukture i modema, bit će problema sa spajanjem na V.90 standard. Ako se ni nakon upgrade-a BIOS-a i upisivanja ispravnog init stringa za Vaš modem ne uspijevate spojiti v.90 standardom, čini se da je problem u kvaliteti Vaše telefonske linije, ili možda modema... Predlažemo da se obratite trgovini u kojoj ste kupili modem te ih pitate kako se spojiti na Internet v.90 standardom.

TNT2

Javljam vam se prvi put zato što trebam stručnu informaciju. Naime, zanima me kada bi trebale izaći grafičke kartice bazirane na RIVA TNT 2 chipu. Odlučio sam se za kupnju ASUS AGP V3400 TNT grafičke kartice sa 16 SGRAM memorije. Isplati li mi se kupiti ovu karticu ili čekati RIVA TNT 2. Moja konfiguracija je: P2-300MHz,64 MB RAM memorije, ASUS P2B BX matičnu ploču, 6.4 GB HARD DISK i CD-ROM 32X.

Pozdravlja vas Ivan Ferenc.

O novoj TNT2 kartici možeš pročitati u Tech Info rubrici. Kartice temeljene na Riva TNT 2 čipu trebale bi se pojaviti na tržištu dok ovo čitaš (doduše, američkom, a nekoliko tjedana nakon toga i kod nas). Ne možemo ti reći koju je karticu isplativije kupiti jer nismo imali nikakvih iskustava s TNT dvojkom, no po informacijama koje su dostupne na internetu - itekako se isplati!!!

TNT ILI RAGE?

Koju mi 2D/3D karticu preporučujete (Rivu TNT ili ATI Rage 128) i od kojeg proizvođača?

Vanja

Navedene kartice podjednakih su performansi, no ukupno gledajući Rage je nešto brži. Rage je napravljen u .25 mikronskoj tehnologiji (TNT u .35 mikronskoj), što znači da se znatno manje zagrijava od TNT-a i podržava veću količinu memorije (32 prema 16 MB kod TNT-a).

PSX CD-R?

Ponosni sam vlasnik Teacovog CD R55S recordera i muči me jedan problem. Nedavno sam dobio playstation i nije mi jasno kako da si na PC-u presnimavam igrice za svoj PSX ??? Treba li mi Emulator ili nekakav drugi software? Trebam li posebne medije za snimanje ili što? Molim Vas da mi odgovorite jer padam u duboku depresiju gledajući svoj PSX bez igrica.

Ivan Šeparović

Nažalost, ništa od tvoga nauma jer je u konzolu PSX ugrađena zaštita koja joj ne dopušta čitanje ikojeg drugog CD-a doli originalnog. Ovo je ugrađeno ne bi li se spriječilo neovlašteno kopiranje igara (piratstvo). Znači, kada bi i uspio presnimiti PSX CD, tvoja ga konzola ne bi htjela pročitati!

KOJU GRAFIČKU?

Ne znam koju grafičku karticu da kupim pa se nadam da ćete vi riješiti moj problem. Moja konfiguracija je: Pentium 166MMX, 16 MB-RAM, i imam grafičku karticu SiS6215. Pa ako možete riješiti ovaj slučaj, bit ću vam jako zahvalan.

Ivan iz Vinkovaca

Predlažemo ti Voodoo 2 Banshee temeljenu karticu koja je odličan 2D/3D ubrzivač, nema prevelike zahtjeve prema procesoru, jeftina je, a postoji u AGP i PCI inačici imaš li slučajno Socket 7 ploču koja nema AGP utor.

QUAKE 2 GL

Kako pokrenuti Quake II u 3dfx verziji? Pokušao sam s vašeg CD-a skinuti 3dfx patch, napravio sam sve po postupku, ali nije uspjelo. Nemojte mi preporučiti da zaigram Unreal jer sam ga prešao.

Vaš najvjerniji čitatelj

Kratko i jasno, pod vrstom 3D ubrzanja u opcijama igre valja izabrati 3DfxGL, namjestiti željenu rezoluciju i to je to! Ne treba instalirati nikakav patch (osim ako nemaš Voodoo 2 Banshee karticu), jedino je preporučljivo instalirati zakrpu za Quake koju možeš skinuti sa www.idsoftware.com.

NOVI DRIVERI ZA BANSHEEA!

Imam Pentium 133, 32 MB RAM, SB16, 1.2HDD, 56k modem i 3D Blaster Banshee u čemu i je problem. Naime, mogu pokrenuti samo Incoming, koji sam dobio s karticom. Radi savršeno i bez trzanja, dok neke druge igre ne mogu ni pokrenuti s tom karticom. Kartica je original Creative Labs. Ako postoji rješenje, odgovorite.

Grizelj

Tvoji problemi bit će rješeni skidanjem najnovije inačice inače odličnih Creativovih drivera s Internet adrese www.soundblaster.com.

GRABANJE SLIKA

Kako se u programu Hypersnap-Dx mogu skidati slike iz igara?

Josip Mušac

Hypersnap je genijalan program, i redakcija Hackera ga rabi za lovljenje slika iz igara. Želiš li i ti hvatati slike, moraš namjestiti parametre po kojima to želiš raditi. Ako igra radi preko DirectX-a, ili ako rabiš neki Glide ubrzivač, treba uključiti specijalni mod hvatanja slike (Capture-Enable Special Capture), a potom namjestiti način snimanja. Predlažemo Quick save, koji je najpogodniji za vađenja većeg broja slika. Odabereš format i ime za snimanje slike, pokreneš igru i hvataš slike pritiskom na Scroll Lock.

CYRIX

U vašim člancima na internet stranici, u hardware zone pišete o 3D karticama, te navodite "vlasnicima srednjih i jačih računala", konkretno u tekstu o Banshee karticama. Molio bih Vas da pojasnite što to točno znači, ili ako biste mogli reći u koju skupinu spada računalo s cyrix procesorom PR200+, te preporučiti 3D karticu za takvo računalo....

Spomenuti procesor spada u najslabije na tržištu i više se čak i ne proizvodi. Radi na manje od 200 MHz i ima iznimno slabo računanje s pomičnim zarezom, što ga čini lošim izborom za igre. Stanovito poboljšanje doživio bi kupnjom Voodoo 1 ili Voodoo 2 kartice, iako bi ti se više isplatilo kupiti novi procesor.

KAD CD "NE VIDI"...

Hi! Imam jedan problemčić - imam BTC-ov CD-rom čitač BCD 8x, ali mi ne može očitati TRAXDATA-ine,VERBATIM-ove i još neke CD-e dok mi TDK CD-i normalno rade. Pokušao sam te CD-ove kod frenda i sve radi najnormalnije (ima Hitachi CD čitač). Skinuo sam i novi DRIVER s BTC-ovog sitea ali i dalje ništa. UNAPRIJED HVALA.

VJERNI PRETPLATNIK I B.B.B IVAN

Stvar je u CD-Romu. Glupa željezarija mi ne čita Traxdata Gold CD-ove (samo njih neće -provjereno na 3 komada). Svi ostali rade. Kupio sam CD čistać za leće i opet ne želi učitati. Ja ga lijepo stavim unutra, ali lampica se uopće ne pali. Mislio sam da je do CD-a, ali u drugom CD-rom pogonu radi. Već sam ga dvaput rastavio i počistio prašinu, ali vrag ne radi. Model je BTC 10x. U čemu je stvar!!!!!!!!!!! Ajde, Maheri, riješite ovo! (i odgovorite mi brzo, očajan sam!)

Unaprijed Hvala

Čini se da BTC-ovi modeli CD-Roma imaju prilično problema s čitanjem snimljenih CD-a! Predlažemo vam čišćenje, a ako ni to ne upali, obratite se servisu. Problem je gotovo sigurno hardverske naravi.

Tomb Raider 3

3. dio

PlayStation PROHOD

Iako smo u prošlom broju greškom naveli da je objavljeni prohod bio posljednji dio velikog prohoda Tomb Raidera 3, to nije točno pa se ovom prilikom ispričavamo za počinjenu grešku i, eto, objavljujemo uistinu polsjednji dio prohoda. Napominjemo da u novom broju časopisa PSX možete naći prohod jednog uistinu ogromnog tajnog nivoa u igri. Samo za odlikaše!

South Pacific Island

PIŠE **Berislav Jozić**

VAŽNO!!
Ovo sam rješenje napisao igrajući PAL verziju igre za Playstation. Iako ne vjerujem da postoje bitne razlike, ne mogu 100% jamčiti da je rješenje primjenjivo za NTSC i japansku verziju igre.

Crash Site

Prelazeći močvaru, skačite svaki skok iz trka jer ćete tako preskočite opasne zone. Prije posljednjeg skoka, okrenite se lijevo, skočite i popnite se u malu udubinu sa SECRET 1. Skočite iz trka s donjeg kraja da biste se vratili do mjesta odakle ste i krenuli te izađite iz močvare (uhvatite se pri skoku).
Naprijed u magli skriva se raptor kojeg treba ubiti. Popnite se po stijenama do mjesta gdje će vas slijeva napasti još jedan. Kad se i njega riješite, idite desnom stazom do velikog drveta, pa mračnim prolazom iza drveta, gdje ćete naći još raptora, ali i nekoliko predmeta. Da izađete, prekidačem otvorite vrata.
Sljedeći otvoreni prostor je pun raptora. Idite prolazom desno od vodopada, a kad dođete do ljestava, popnite se i skočite unatrag na kosinu, pa na granu i ubijte raptora tako da padne u vodu. Skočite i uhvatite se za visoku granu pa oprezno hodajte po njoj do SECRET 2.
Zatim skočite u vodu i uporabite prekidač (pirane jedu raptora i neće vas uznemiravati). U sljedećem prolazu ubijajte raptore i idite do mračne sobe s puno prekidača. Kad god uporabite neki od njih, napast će vas novi raptori. Najbolje ih je poubijati stojeći na kutiji. Kada uporabite sva tri prekidača, skočite s kutije do gornje platforme, ondje pokupite ključ i ubijte još nekoliko raptora koji vas čekaju.
Vratite se do razbijenog zrakoplova ubijajući raptore (ako ih niste sve ubili prije - najbolje ih je srediti granatama kada ih bude više na okupu u hodniku). Ondje ćete pronaći mali prolaz kojim treba produžiti do vidikovca. Pokupite metke i idite prema vojniku (ne pucajte na vojnike, pa oni neće pucati na vas). Kada mu se približite, napast će vas još dva raptora, ali ih NEMOJTE ubijati, nego se vratite do platforme, spustite dolje i idite prema gnijezdu T-Rexa. Kada iz njega uzmete ključ, pojavit će se i sam ogromni gušter.
E, sad možete sami pucati na T-Rexa ili pustiti da ga vojnik i raptori zaposle dok vi otvorite vrata. U svakom slučaju, sprintajte do baklje na drugom kraju i uporabite prekidač, što će vam omogućiti prilaz sljedećem prekidaču. Kada i njega uporabite, otvorit će se izlaz, kroz koji će ući raptori koje niste ubili na početku nivoa (ako ih ima). To i nije loše, jer će većina napasti T-Rexa, a ne vas. Prije nego izađete, skočite i popnite se na granu s platforme ispod nje, pokupite SECRET 3, pa skočite do drveta i na platformu - te pokupite baklje.
Vratite se do zrakoplova i potražite stup u mračnom dijelu. Skočite i popnite se na nj, odakle se možete popeti na drvo i prebaciti preko. Njišite se na grani dok se kamera ne udalji, a onda padnite. Siđite niza zid i na rukama idite lijevo, popnite se te pužite prolazom. Zatim se spustite po stijeni u malu nišu i prebacite se do vratiju iznad velike sobe. Uporabite prekidač na platformi ispod, popnite se okolo,

Coastal Village

Na ovom je nivou moguće pokupiti čak tri tajne od moguće četiri! Kako? Slijedite rješenje.
Na početku idite desno pa otplivajte u lagunu. Ispod vas je kamen i ključ - pokupite ih. Isplivajte na plažu, pokupite prvu pomoć i produžite do stijena. Iz trka skočite na kosinu i pri padu se uhvatite te na rukama nastavite desno sve dok se ne budete mogli popeti. Preskočite sljedeću ravnu površinu te skočite iz trka i popnite se na platformu po SECRET 1.
Uđite u kolibu i ključem otključajte poklopac, prođite kroz prolaz i skočite iz trka da izbjegnete zamku. U sljedećoj se špilji popnite do baklje i ubijte urođenika. Prebacite se sa obližnje platforme, padnite pa se popnite po zelenim stijenama desno. Popnite se do ugla iznad ulaza pa se prebacite preko, do kristala. Skočite na kosinu i skliznite dolje pa preskočite pukotinu na dnu da dođete do nasuprotne platforme. Pazeći se urođenika, skočite i uhvatite se za ljestve pa se po njima popnite do prve pomoći. Uhvatite se za platformu i na rukama idite lijevo po SGK, nastavite prema velikom zidu. Sada ste na mostu. Nastavite do velike sobe, ali ne izlazite iz sjene. Pronađite i uporabite prekidač da isključite zamku, i pokupite SECRET 2. - ne idite prolazom do sela, nego se vratite na most i skočite na stup desno, a s njega na platformu sa SERPENT STONE 1. Iznad vas je zakamuflirana platforma na koju se popnite po SECRET 3. Skliznite do zemlje i produžite prema vodopadu. Padnite dolje i pokupite SGK. Slijedite stazu do mjesta gdje možete skočiti u mračni dio iza vodopada. Pokupite SERPENT STONE 2 i izađite. Preskočite do kosine, nastavite hodati do platforme u središtu slapova - ondje se popnite ljestvama. Slijedite hodnike i nastavite se penjati. Ubijte urođenika koji vas čeka na platformi, a onda skočite iz trka do sljedeće. Odavde skočite oko ugla (pokraj baklje) i pokupite SERPENT STONE 3. Nakon toga skliznite dolje i ubacite tri kamena u rupe koje su predviđene na njih u zidu hodnika, što će otvoriti prolaz u selo.
Uđite u selo i ubijte urođenika na platformi iznad, potom se pobrinite za još nekolicinu njih koji dolaze slijeva. Pokupite prvu pomoć i raketu iz jedne od koliba pa nastavite lijevo, ubijajući usput urođenike. Na kraju ćete doći do kotača koji treba okrenuti. Vratite se u selo ubijajući urođenike, pa nastavite novootvorenim prolazom. Urođenici vas čekaju u zasjedi iza koliba, a na obližnjoj platformi ćete pronaći metke. Da nađete SECRET 3, morate proći mračnim prolazom između koliba i ući u špilju. Kad to obavite, idite do kuće na drvetu, popnite se na platformu i pretražite kolibe dok ne nađete kotač - okrenite ga (čuvajte se urođenika). Iskočite kroz prozor kuće na drvetu na kosi krov, potom skočite još jedanput, uhvatite se i popnite u prolaz. Ovdje ubijte urođenika i nastavite hodnikom, pazeći na rupu u podu. Idite do vrha kolibe, lijanom se prebacite na drugi kraj, pa idite desno, zatim lijevo na raskrižju putova. U sljedećoj kući ćete naći gumb koji otvara rešetku i omogućuje vam da prođete kraj vatre. Budite brzi. Pritisnite prvi gumb, okrenite se i ubijte urođenika, prosprintajte pokraj rotirajućih oštrica i okrenite kotač. Zatim kliznite unatrag i uhvatite se prije nego padnete na kosinu ispod vas. U vodi je ogromni krokodil pa je bolje što brže isplivati i slijediti hodnik do izlaza iz nivoa.



Opće napomene

Budete li slijedili naše upute, proći ćete sve nivoe i naći svih 59 tajni (u tekstu - SECRET), što je nužno da bi vam se na kraju otvorio i tajni nivo. Ovdje nećete naći upute za ubijanje neprijatelja - to prepuštam vama

Taktika koja gotovo uvijek pali je: skakućući naokolo, pucati, izbjegavajući tako neprijateljske napade. Ne zaboravite PUSTITI gumb za pucanje kada jedan od protivnika padne da bi Lara mogla promijenila cilj u koji nišani. I odabir oružja prepuštam vama, s tim da je najbolje ona jača štedjeti za najteže protivnike jer vam je i streljivo tu ograničeno. Neću vam savjetovati na kojem mjestu da snimite poziciju; o tome koliko imate kristala za snimanje igre (u tekstu - SGK) morat ćete sami brinuti.

Posljednji savjet: prošetajte malo po Larinoj kući, da naučite sve pokrete, čak i ako ste igrali prijašnja dva nastavka (pronađite i Race Key, provozajte se Quad Bikeom - to će vam biti korisna vježba).



padnite i uhvatite da biste došli do platforme s drugim prekidačem koji također uporabite.
Vratite se do prvog prekidača i ponovno ga uporabite da biste mogli doći do trećeg. Prebacite se preko do zida, okrenite se i spustite niza zid držeći se na rukama, pa s ljestava skočite unatrag do skrivene platforme s trećim prekidačem. Uporabite ga i skočite natrag na ljestve te se popnite do platforme lijevo. Skočite iz trka do kosine usred velike sobe i uhvatite se kad skliznete, pa na rukama nastavite udesno do mjesta s kojeg možete skočiti unatrag na centralni stup. Skočite i uhvatite se za uže i izađite kod zrakoplova. Skočite iz trka i uhvatite se za granu, pa još jednim skokom iz trka dođite na zrakoplov. Uđite unutra i ubijte raptora, pa uporabite ključeve u kokpitu da upalite motor. Idite dublje u zrakoplov i uporabite prekidač da biste izvukli top kojim pucajte na raptore. Usput napravite rupe u zidu zgrade s druge strane rijeke. Kada se sve smiri, izađite iz nivoa kroz rupu u zidu.

Madubu Gorge

Prvo pregledajte početnu lokaciju i počistite neprijatelje. Spustite se po stupovima pa skočite do velikog kamena u sredini, s kojeg možete skočiti i uhvatiti se za stijene. Na rukama idite desno i uporabite prekidač da biste otvorili vrata na početku nivoa. Ako želite malo metaka, skočite unatrag s kosine do kamena nasred rijeke i vratite se na početak (ako ne trebate streljivo, vratite se manje opasnim putem). Metke potražite ispod platforme.
Vratite se do srednjeg kamena, skočite natrag do stijene i na rukama idite ulijevo. Spustite se i uhvatite za donju platformu. Prebacite se do druge strane kanjona prateći put uz obalu. Preskočite kosinu i sletite na ravnu platformu kraj otvora u stijenama. Prođite pokraj vratiju i spustite se na platformu. Skočite, pa ponovno skočite unatrag preko trave upuzavši u mračni prolaz. Napast će vas gušter, sredite ga i nastavite do SGK na kraju prolaza. Pazite se, dok izlazite, još jednog guštera. Idite do stuba i poubijajte sve neprijatelje. Pritisnite gumb i idite u prolaz iza vratiju koja su se otvorila, te iza slapova pokupite SECRET 1. Prebacite se do platforme iznad kosine, pa skliznite dolje, skočite i uhvatite se za stup. Skočite iz trka do srednjeg stupa, pokupite SGK i nastavite u istom smjeru. Izađite odavde i skočite iz trka do stijene, uhvatite se i popnite do vrha pa idite desno. Skočite unatrag s platforme do kosine uhvativši se dok padate. Na rukama nastavite udesno i padnite do platforme te u kolibi nađite SECRET 2.
Skočite iz trka s platforme natrag na glavnu stazu i u zraku uporabite hvatanje, što će malo skratiti vaš skok i nećete udariti glavom. Vratite se do staze na kojoj ste bili prije secret 2. Doći ćete do drugog kajaka iza zatvorenih vratiju. Prekidač koji ih otvara je pod vodom, ali ga čuva nekoliko krokodila. Kada imate kajak, prvo malo vježbajte upravljanje pa onda idite kroz vrata.
Veslajte unatrag, da se usporite, pa idite prema bazenčiću desno i uplovite u nišu sa SGK. Vratite se na rijeku, prijeđite prve slapove i držite se desno da izbjegnete stijenu. Nastavite oko zavoja i usporite kada vas struja povuče udesno. Zakačite uže da isključite oštrice pa idite preko sljedećeg vodopada. Pazite se velike stijene lijevo i usporavajte po potrebi dok idete prema mračnoj špilji. Slijedite je desno i izbjegavajte užad usporavajući po potrebi. Na kraju veslajte unatrag da napravite oštar zavoj te idite naprijed kroz uski procijep. Izbjegavajte travu držeći se lijevog dijela, a zatim idite zajedno sa strujom do velike špilje. Idite do špilje s bijelim vodopadom i veslajte iza njega da nađete SGK i SECRET 3, kao i nekoliko predmeta na obali koje možete pokupiti i kasnije zajedno sa Secret Chime.
Zatim idite zelenim prolazom, pobjegnite krokodilu, tako da možete izaći na obalu i ubiti ga, pa se prebacite preko špilje pazeći na vatre. Skočite na platformu i pokupite Rocket Launcher. Popnite se po stijeni i slijedite prolaz natrag u špilju s bijelim vodopadom. Preskočite slapove da dođete do metaka, pa se vratite natrag do obale i popnite na lijevu platformu. Skočite i uhvatite se za uže pa se penjite do sredine dok ne čujete šišmiše. Okrenite se lijevo i padnite do zida da pokupite metke (lijevo), pa se prebacite natrag preko rijeke i skočite oko ugla na kosinu. Skočite na platformu, pa natrag, uhvatite se za zid i popnite gore. Kada izađete, nađite tunel na desnoj strani, pa izbjegavajte kamenje saginjući se. Kada uđete u sobu sa stazom, krenite malo naprijed, pa se vratite i na rukama idite preko vatre te se popnite na drugom kraju. Preskočite vatru u hodniku i izbjegnite kamen koji će pasti prilično brzo. Kad se vratite do rijeke, iz trka skočite na platformu desno i upužite u prolaz. Kad izađete, skočite na srednju platformu a s nje iz trka skočite opet na platformu. Pronađite kabel i po njemu skliznite do donje platforme, skočite s njega i popnite se po zidu - čuvajte se guštera desno. Uđite u hodnik i uporabite prekidač, što će prizvati još jednog guštera. Vratite se natrag do kajaka i idite do vira - držite se RUBA. Kada konačno dođete do donjeg dijela, naći ćete prekidač pod vodom koji otvara izlaz, ali oslobađa i krokodile koje možete ubiti s obale.



hackermanija

WAR OF THE WORLDS

Utipkajte sljedeće kodove tijekom igre dok ste na Battle map ili na War map.

ICOMEBACK	pokazuje sva istraživanja
ATCHOO	čisti sve Marsovce (vrijedi samo na Battle mapi)
PUNYHUMANS	čisti sve ljude (vrijedi samo na Battle mapi)
YOULIKEIT	Efikasnost podiže na 100%

BUSHIDO BLADE 2 (PSX)

Ako želite igrati kao ženski gunfighter, morate pobijediti u Slash modu za manje od 15 minuta bilo koji lik iz Narucagami škole.
Ako želite igrati kao Katze, morate pobijediti u Slash modu za manje od 15 minuta bilo koji lik iz Shanito škole.
Da biste mogli igrati u Slash modu, morate imati deset od dvanaest likova.

ROCKEY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

Ukucajte ove šifre na glavnom ekranu:

Bgshow	pokazuje životinje
Bgurine	životinje idu prema vama
bgtrack	nevidljivi mod
bgvampire	krv na karti tamo gdje ste pogodili životinje
Bgyogi	za medvjeda

PERFECT WEAPON (PSX)

Da biste igrali s Cyborgom Blakeom, pauzirajte igru i pritisnite **R1 + R2 + trokut + krug**.
Šifre:

1. Mjesec	XSXSSCSC
2. Mjesec	CXXTCCXT
3. Mjesec	CTSCSSTT
4. Mjesec	CXXXTCTT
5. Mjesec	XXSXSSTC

Za neograničeno zdravlje: tijekom igre pauzirajte igru i istodobno pritisnite **krug +kvadrat + desno**, a zatim istodobno pritisnite **R1 + R2 + lijevo**.
Za odabiranje nivoa pauzirajte igru i pritisnite **L1 + L2 + krug + kvadrat**.
Da bi svi likovi imali velike glave, pauzirajte igru i pritisnite **L1 + L2 + R2 + dolje**.

ZERO DEGREE FIGHTER COMBAT

Utipkajte ove šifre u konzoli:
ADD-MRCRANKY - dodaje jednog neprijatelja
ADD-MOB - dodaje 10 novih neprijatelja
IAMBECOMEDEATH - dodaje Nuke
NOHEISENBERG - dodaje Meson Cannon
BETTERTHANTESLA - dodaje EMD
ONESHOTONEKILL – dodaje HIVE projektile
TAKETHESTICK – uključuje autopilota
IMAWUSS – završavate misiju
IMASISSYCRYBABY – uključuje Success/Fail stanje
ZEUS-23 - uključuje Autocannon
GO-ME-THE-GHILLIE - dodaje kamuflažu
WHO-DAT-WHO-DAT-HUH - dodaje Avionics Package

TOGE MAX 2 (PSX)

Za sva vozila na naslovnom ekranu pritisnite i držite **L1 + R1 + R2**. Držeći te tipke, pritisnite gore + trokut. Držite i dalje sve dosad pritisnute tipke i pritisnite start.
Za sve staze, kada se pojavi "Push Start Button", pritisnite i držite **X + Select + krug + Start**. Držeći i dalje te tipke, pritisnite **gore + L2**. Držite i dalje sve tipke i pritisnite kvadrat.
Da biste vozili ovcu, pobijedite sve protivnike u "School" modu. Zatim odaberite "School" mod "free trial". Držite **Select + krug** prije nego uđete na Zero 4 stazu da biste vozili ovcu.

WARGASM

Otipkajte ove šifre na Instant Action Password ekranu da biste dobili pristup sljedećim nivoima:

Cheese	nivo 2
Toast	nivo 3
Butties	nivo 4
Kebab	nivo 5
Gateaux	svi nivoi

Da biste aktivirali cheat mod, odaberite War Web i uzmite bilo koju mapu. Startajte scenario, a kada dođete do Deployment ekrana, otipkajte "40hourweeks" i pritisnite Enter. Vratite se na glavni meni i odaberite Options pa zatim Details. Klikajte na Cheats i dobit ćete beskonačno streljiva, oružja i mogućnost da uđete u bilo koje vozilo (čak i neprijateljsko).

Temple of Puna

Odmah na početku nivoa naći ćete se pod napadom. Brzo poubijajte urođenike jer će vas inače njihove strelice otrovati. Ako vas ipak pogode, ubijte ih što više prije uporabe prve pomoći. Idite u donji dio, gdje ćete vidjeti vrata koja vode do BOSS-a, pa idite u veliku sobu. Dok se budete penjali stubama, napast će vas još urođenika. Sredite ih, i kad dođete do vrha, upužite u sobu s rotirajućim oštricama. Skočite s gornje platforme i sprintajte u desni kut. Okrenite se leđima prema kutu i kada oštrice prođu, brzo uporabite prekidač i vratite se u sigurnost ugla. Zatim sprintajte do suprotnog kraja sobe. Usporedo s osi oštrica preskočite rupu između njih i sprintajte do sljedećeg ugla. Ponovite proceduru dok ne uporabite sva četiri prekidača (ponekad je lakše iz ugla skočiti unatrag, tako da ste odmah okrenuti prema prekidaču). Kada se vrata otvore, još samo pokupite SGK i sprintajte kroz vrata. Skliznite kosinom u sljedeću sobu, ondje brzo uključite tri prekidača da zaustavite spuštajući strop (HINT: ako vam se ne da žuriti, prvo povucite kutiju). Spustite se kroz rupu u veliku sobu, uključite svjetlo i sprintajte hodnikom da pobjegnete kamenu. Prođite kroz vrata i idite desno prema SGK, držeći se sredine prolaza. Sigurno mjesto je između dviju kosina, a ako ste propustili SGK, možete otpuzati po njega. Kad se vratite u hodnik, napast će vas urođenici s obje strane. Krenite stubama i primijetit ćete otvor visoko gore. Sa stuba skočite preko zida i na rukama idite lijevo do otvora sa SECRET 1, pa prođite kroz vrata i skliznite u sobu s BOSSom.

Puna će vas napasti, a vi se STALNO KREĆITE, jer vas tako ne može pogoditi. Skačite naokolo i pucajte, a kad prizove pomagače, prvo ubijte njih, pa poslije toga svratite pozornost na njega. Kada ga ubijete, pokupite prvu pomoć s platforme i relic, što je i kraj ovog nivoa.

Antarctica

Antarctica

Na početku nivo ste u vodi, ali brzo izađite ako se ne želite smrznuti (imate novi mjerač koji će vam pokazati kada je vrijeme za izlazak). Ako zaronite, možete pokupiti metke. Slijedite obalu pokraj kolibe i preskočite preko vode kraj broda, pa brzo otplivajte i popnite se na ledenu platformu. Još jedno plivanje dovest će vas do kopna pokraj prednjeg dijela broda, gdje se možete popeti i prebaciti do platforme. Pronađite rupu u palubi da uđete unuta, gdje ćete se boriti s mornarima na svom putu do strojarnice.

Uporabite prekidač lijevo od stroja, padnite kroz prolaz i nastavite hodnikom ubijajući mornare. Na raskrižju ćete vidjeti rupu na stropu na lijevoj strani, koju upamtite, jer vodi van iz broda. Nastavite do narančaste cijevi i ubijte još jednog mornara prije nego padnete kroz prolaz. Nastavite ubijati mornare dok idete do prozora kroz koji ćete primjetiti Zodiac (bodić), koji spustite u vodu pritiskom na gumb. Sada se vratite i kroz onu rupu izađite van, pa idite do stražnjeg dijela broda.

Kada dođete do palube, idite desno slijedeći stijenu dok ne pronađete otvor u njoj koji skriva SECRET 1. Sa stražnjeg dijela broda skočite u Zodiac, pa vozite oko broda, pokraj stijene i kroz kanal. Prođite pokraj kolibe i izađite iz broda kad dođete do platforme u tunelu.

Upalite baklju i skliznite, skočite i uhvatite se za platformu, pa upužite u prolaz. Na desnoj strani je SECRET 2, pokupite ga i vratite se natrag prolazom te padnite u vodu. Zaronite po streljivo pa se vratite u Zodiac. Vozite dublje u tunel, do vratiju, gdje izađite i poubijajte neprijatelje koji vas očekuju. Prebacite se preko ograde i na raskrižju idite desno, pa padnite kad put završi. Nastavite hodnikom ubijajući stražare i pse do zgrade s otvorom na jednoj strani. Pritisnite gumb pa idite lijevo i oko zgrade. Nađite rupu (iza ugla) u koju padnite i plivajte lijevo, pa brzo izađite kraj ventila za gorivo. Hodajte kroz vodu do ljestava i popnite se u sobu s generatorom. Izađite van i slijedite stazu ulijevo, pokraj štenare do hrpe neprijatelja i nekoliko zamki. Ispod mosta je streljivo, ali ćete se morati boriti da ga pokupite. Nakon toga se vratite do rupe kroz koju ste malo prije pali. Uđite u obližnju špilju, gdje ubijte još stražara, pa se prokotrljajte kroz vrata da vas ne zdrobe. Nastavite se boriti penjući se po crowbar. Vratite se do poznate rupe, pa natrag do mračnog prolaza. Popnite se u zgradu i uporabite prekidač, pa crowbarom (ili ti po naški "pajserom") otvorite vrata.

Padnite dolje i pogledajte mapu na kojoj je označeno koji ventili moraju biti podešeni. Vratite se u sobu s generatorom, uporabite prekidač, pa se vratite do štenare i pobijte pse prije nego uđete u zgradu.

Uporabite sva tri gumba i uzmite Gate Key sa stola, pa se vratite do Zodiaca. Uđite u zgradu u koju ste provalili, uporabite ključ i pritisnite gumb. Spremite se na borbu pri izlazu iz zgrade, pa se vratite do Zodiaca i nastavite prolazom. Na lijevoj je strani platforma, gdje parkirajte Zodiac i potražite skrivenu nišu dolje desno u kojoj je ključ kolibe. Zodiacom se vratite na početak nivoa i otključajte kolibu da dođete do SECRET 3. Nakon toga vratite se natrag prolazom, prođite kroz vrata i iskrcajte se kad vidite kolibu. Ubijte stražara penjući se do kolibe čija su vrata ujedno i izlaz iz nivoa.



RX-Tech Mines

Idite hodnikom, trčite desno kroz vrata (ima ih nekoliko) dok drugi put ne čujete škljocanje. Okrenite se i idite novootvorenim prolazom. Tu ćete sresti čovjeka s bacačem plamena. Ovi likovi obično nisu neprijateljski raspoloženi dok ne zapucate na njih (samo ponekad jesu), pa nemojte pucati PRVI. Idite u prvu sobu s trojim rudarskim kolicima i uključite svjetlo u kontrolnoj sobi. Ubijte mutanta (pazite se otrova i nakon što umre) i popnite se do vrha kontrolne sobe. Padnite dolje i uhvatite se pa na rukama idite do ljestava kojima se spustite SKORO do kraja, skočite unatrag, okrenite se u zraku i uhvatite, pa se popnite u malu sobu po SECRET 1.

Vratite se u prijašnju sobu, uđite u srednja kolica i provozajte se. Ne kočite i naginjite se u zavojima da dobijete što veću brzinu za skok. U prolazu pritisnite prekidač i izađite iz kolica kada stanu. Pužite ispod bušilica i pogledajte pukotinu u lijevom zidu, pa idite lijevo. Ubijte mutanta pa padnite dolje na stazu i spustite se do donje platforme. Na rukama idite niz svaku pukotinu koliko god možete i tek tada se spustite i ponovite isto u suprotnom smjeru. Kada dođete do lijeve strane najniže pukotine, možete se popeti u hodnik. Tu će vas čekati još neprijatelja, koje sredite na putu do otvorenog prostora.

Ovdje vas čeka još mutanata, ali i novi crowbar (na metalnoj platformi). Pronađite hodnik u zidu u blizini mutanata i pužite njime. Idite do kamenja desno, skočite do stijene i na rukama idite do prolaza kojim pužite da uporabite prekidač unutra. Nakon toga popnite se snježnim kosinama (preko ravnih dijelova), uđite u hodnik i sagnite se da izbjegnete strojeve pa idite uz kosinu i ubijte mutanta na vrhu. Vratite se u kolica i okrenite skretnicu da se možete vratiti u glavnu sobu. Pajserom otvorite vrata i pokupite Lead Acid Battery.

Nakratko se vratite do mjesta gdje ste našli prvi secret, pa uđite u novootvorena vrata po SECRET 2. Vratite se u glavnu sobu i uđite u donja kolica. Vozite lijevo stalno ubrzavajući za veliki skok (svakako se saginjite zbog raznih prepreka). Kad se kolica zaustave, iskočite i idite prolazom u donji hodnik. Sredite mutante i pretražite mali prolaz ispod staze s parom. Pužite kroz prolaz i ubijte mutanta pa pretražite bazen kraj dizalice, s čijeg dna pokupite Winch Starter (pazite se ledene vode). Vratite se do poznate glavne sobe i uđite u gornja kolica.

Kada vožnja završi, bit ćete kraj dizalice koja drži malu podmornicu. Uporabite Lead Acid Battery i Winch Starter da je spustite u vodu, pa uđite u podmornicu. Morate doći do površine u sljedećoj sigurnoj prostoriji, pa nastaviti dolje između svjetala pa nadesno. Rabite prvu pomoć po potrebi dok ne dođete do mjesta za iskrcavanje. Ovdje ne napadajte čovjeka s bacačem plamena, nego se spustite do platforme ispod mosta i gledajte mutante koji vam se prikradaju. U ponoru nastavite skakati s platforme na platformu dok ne dođete do kuta donje platforme i SECRET 3. Vratite se do mosta, gdje skočite i popnite se u malu zgradu i to je kraj ovog nivoa.

Lost City of Tinnos

Prvo malo istražite okoliš, pa idite do gornjeg dijela obližnjim ljestvama. Uporabite prekidač da otvorite vrata, pa skočite na srednji stup po SGK. Spustite se dolje i prođite kroz vrata pa pokupite ključ iz niše u kratkom hodniku. Njime otvorite crna vrata u dvorištu. Popnite se na platformu kraj prvog prekidača koji ste uporabili i ondje uporabite i drugi, pa se popnite ponovno u zgradu i idite preko do kosog hodnika, gdje idite dolje i uporabite još jedan prekidač. Sada je pred vama red od pet prekidača pa pritisnite prvi, drugi i peti da vam se otvori sljedeća prostorija kraj uništenog mosta. Tu vas čeka još jedan SGK, ali i divovske ose. Popnite se po platformama pokraj SGK pa preskočite do mosta i nađite "nevidljive platforme" koje vode do osinjaka, u koji uskočite skokom iz trka. Pokupite SECRET 1 (pazite da ne padnete u rupu) i vratite se do mosta.

Preskočite pukotinu i slijedite hodnik van i desno, ne zaboravite pokupiti prvu pomoć slijeva. Uđite u zeleni prolaz i ubijte sve na što naiđete. Protrčite kraj posuda s užarenim ugljenom i uđite u sljedeću prostoriju, gdje idite do platforme lijevo i ubijte još osa. Nastavite u tom smjeru i dalje niz hodnik uporabite prekidač. To će prizvati još neprijatelja pa ih ubijte i nastavite do sljedećeg prekidača koji će otvoriti prolaz. Ispužite van i preko stupa dođite do nove prostorije izbjegavajući zamke putem.

Spustite se na stazu i pronađite prekidač na lijevom zidu koji ćete uporabiti NAKON što otvorite vrata. Prvo uporabite prekidač u prizemlju, pa se popnite do platforme koja se podiže. Tu uporabite još jedan prekidač i idite na sljedeću platformu s koje možete vidjeti platformu ispod staze kraj ulaza. Idite do nje pa skočite i prebacite se do dna staze, gdje prekidačem otvorite vrata. SADA je vrijeme za onaj prvi prekidač. Nakon što i njega uporabite, odmah trčite natrag hodnikom i padnite sa staze lijevo. Spustite se do poda pa idite hodnikom do prekidača - uporabite ga. I dalje trčeči idite do zrake svjetla i gore po stubama, desno od jakog svjetla i slijedite hodnik dolje i lijevo. Prođite pokraj kanti s ugljenom i idite preko mosta. Skočite desno i skliznite niz stijenu pa prođite kroz vrata prije nego se zatvore. Unutra je SECRET 2.

Nekoliko puta uporabite prekidač da izađete, pa se vratite u sobu sa zrakom svjetla koja označava središte četiriju soba. Svaka soba ima svoju zagonetku koju treba riješiti da dobijete Oceanic Mask (ne morate ih rješavati ovim redoslijedom).

EARTH ROOM

Kada uđete u ovu sobu, držite se desno jer je sve puno živog pijeska. Popnite se na sigurno nakon što prođete oznake na desnom zidu. Pokupite masku, na što će se strop početi rušiti, pa skačite po platformama na zidu i uporabite prekidač, skočite još jednom oko ugla do kosine i izađite iz sobe.

Natrag u hodniku, popnite se na kamen po SECRET 3, što je ujedno i posljednja tajna u ovoj igri, pa se vratite u sobu sa svjetlom i riješite ostale sobe.

WATER ROOM

Plivajte pokraj oštrica u smjeru kojim se kreću da smanjite štetu koju ćete zadobiti. Plivajte kroz prve oštrice do sata i idite do lijeve niše po zrak, a i da uporabite prekidač. Vratite se do sata i prođite kroz rupu nadesno i gore u novu prostoriju. Uzmite još zraka i uporabite sljedeći prekidač da otvorite vrata iza kojih je maska. Uzmite je i uporabite prekidač pa se vratite do sata. Uzmite zrak u lijevoj niši i prođite kroz rupu na dnu sata, gdje će vas struja odnijeti do izlaza.

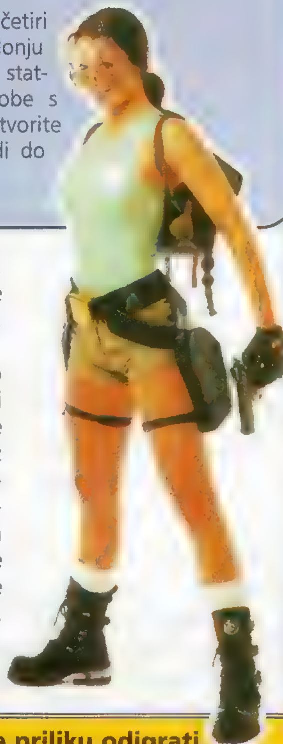
WIND ROOM

Ova je soba obični labirint. Idite prvim prolazom desno, pa lijevo, pa desno, pa opet lijevo na raskrižju. Idite ravno kosim prolazom na desno, pa prvim prolazom lijevo dok ne dođete do kristala (zdesna). Sada idite lijevo slijedeći hodnik do raskrižja i uđite desno u široki hodnik. Idite kosinom lijevo skačući između platformi da pokrenete zamku, pa idite do drugog kraja i pokupite masku.

FIRE ROOM

Pogledajte mapu iznad glave i skačite preko kamenja. Nevidljive platforme ćete primijetiti pomoću plamena iz zmajevih glava. Morate doći do platforme s prekidačem i maskom. Ako bude potrebno, uvijek možete pasti i držati se na rukama dok sakupite koncentraciju za dalje.

Kada dobijete sve četiri maske, vratite se u donju sobu i stavite maske na statue, uzmite ključ iz sobe s bazenom i njime otvorite obližnji hodnik koji vodi do posljednjeg nivoa.



Meteorite Cavern

To je to - posljednji BOSS. Njegovo glavno oružje je zraka koja će vas trenutačno ubiti stoga stalno držite meteor između sebe i njega dok pucate. Da biste ga zaista ubili, morate pokupiti četiri dijela meteora, i to tako da ga na trenutak ošamutite svojim pucanjem. Dijelove skupljajte jedan po jedan, i to uvijek onaj dio koji je u tom trenutku udaljen od BOSS-a i nasuprot meteoru. Izgubit ćete nekoliko života, ali ne odustajte. Kada meteor padne u bazen, dokrajčite gada!

Nakon toga popnite se ljestvama do vrha, prođite kameno lice, padnite i skočite unatrag na ruku statue. Skočite do srednje platforme slijedeći prolaz lijevo. Prebacite se do sljedeće platforme, s nje skočite na kamenu platformu i popnite se van. Skliznite snježnom kosinom i idite desno ubijajuće sve neprijatelje koji su možda zaostali ovdje prije nego pritisnete gumb na zidu. Prođite kroz vrata i uđite u helikopter.

I to je kraj. Ili ne, jer ako ste pokupili sve SECRET-e, dobit ćete priliku odigrati i bonus nivo čije rješenje nećete naći u ovom broju.

hackermanija

FANTASTIC FOUR (PSX)

Za skrivene opcije na izborniku s opcijama označite "Training mode" (tako da se zasvijetli) i pritisnite **L1 + L2 + R1 + R2**. Trebale bi se pojaviti dodatne opcije poput neranjivosti i preskakanje nivoa.

Za stotinu života: na naslovnom ekranu pritisnite gore dva puta, dolje, lijevo, desno, dolje.

ARMY MEN 2

Za aktiviranje cheatova uđite u message mod (tipkom \) i otipkajte !when all else fails, a zatim ovu šifru:

!patton's speach	inspirirate svoje jedinice
!i give up	restart nivoa
!veni vidi vinci	prekače nivo
!night of the walking dead	neprijatelji se pretvaraju u zombije
!suicide kings	ubijate narednika
!ninja arts	narednik ima mogućnost nevidljivosti i brži je
!paper dolls	padobranci
!watchtower in the sky	izviđanje
!geronimo!	12 zračnih udara
!beautiful nikita	neograničen snajperist
!fourth of july	M80
!roach spray	neograničeno Can "o" fire
!ruby ray	neograničen povećalo
!smorfs	plave odore
!metal sheeting	sive odore
!shrink wrap	smeđe odore
!gnomish inventions	eksplozivi
!acme discs	mine
!no rocket launcher	neograničen rocket launcher
!village people	neograničeni bacač plamena
!i have a rock	neograničene ručne granate
!surprise party	iznenada se pojavljuje mnogo neprijatelja
!armageddon	svi pogibaju u masovnom zračnom napadu
!doctor doctor	puno zdravlje
!spidey senses tingling	vidite sve neprijatelje na mapi
!santini	neranjivost

AFRICAN SAFARI

Za extra novac pomaknite pokazivač u kranji lijevi gornji kut ekrana i pritisnite **CTRL + 4**.

IZNOGAUD

Za odabir nivoa pritisnite **Y + D + F9**
Za extra živote pritisnite **X + J + T**
Za dodatnih 500 sekundi pritisnite **F3 + F5 + F9**
Šifre za nivoe:
CORROD, FISHER, GOGONO,EXTERN, XFILES, GOTERR, SPECTR, PICNIC, POILUS, FEDODO

SPEED BUSTERS: AMERICAN HIGHWAYS

Tijekom igre otipkajte

CHOPERVIEW	mijenja malu kartu za pogled iz helikoptera
FULOFIT	dobijate neograničene količine Nitroa tijekom trke
TAGKILLER	ako nekoga udarite odostrag, on se vraća na start
NOTIMELIM	deaktivira checkpointe tijekom igre u arkadnom modu

EXCESSIVE SPEED

Otipkajte sljedeće šifre na glavnom izborniku (ako ih utipkate dobro, čut ćete zvuk)
Šifre:

Allcars	svi auti
Alltracks	sve staze
Addmissile	maksimum Missile
Addturbo	maksimum Turbo
Addlife	maksimum života
Addshield	maksimum štit
Addenergy	maksimum energija
Addghost	Ghost auto

Tijekom igre otipkajte sljedeće:

Winrace	pobjeđujete utrku
Winflygame	možete letjeti

Ako želite voziti Elvisov auto, morate dospjeti u High score igrajući "Catch The Fly".

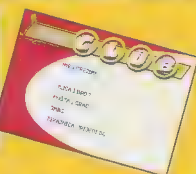
RESIDENT EVIL 2

Za neograničeno streljivo na ekranu gdje se opremate opremom pritisnite sljedeće tipke za smjerove: gore, gore, dolje, dolje, lijevo, desno, lijevo, desno i tipku za nišanjenje (aim).

Da biste dobili Hunka i ekstremnu bitku gdje možete igrati s Chris Redfieldom i Adom Wong, morate završiti najteži nivo s Claire A i B i s Leonom A i B

HACKER CLUB club Hackerovih pretplatnika






ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

GDJE KUPITI	ŠTO KUPITI	S KOLIKO POPUSTA
AUTRONIC 	**Gruška 22 tel. 01/ 6153-500** Autronicove konfiguracije poznate su svim čitateljima Hackera. Recenziju njihovog moćnog Pentium 3 računala možete pročitati već u ovom broju. Autronic se nedavno preselio na novu adresu u novouređene prostrane prostorije i članovima Hacker kluba ponudio jedinstven popust – 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!	POPUST 10 %
ZOLA 	**Nova cesta 115 tel. 01/ 3095-153** Zolina trgovina je mala, ali je prepuna raznovrsnih proizvoda koji su neophodni svakom članu Hacker kluba. Tu ćete naći što vam srce želi, a računalo treba, od joysticka, preko tonera do kutija za cd-e. Ne treba smetnuti s uma niti to da je Zola zastupnik za Yamahu. PS Blizu je i Trešnjevački trg sa tržnicom, pa usput kupite i salatu, ali na nju nećete dobiti 5% popusta kao na sve proizvode u Zoli.	POPUST 5 %
NOVA 	**Trpimirova 5A, Rijeka tel. 051/ 335-147** Često smo dobivali pritužbe od članova Hacker kluba iz Riječke regije da moraju do Zagreba ako žele ubaciti u pogon svoju Hacker klub iskaznicu i iskoristiti popust pri kupnji. Nepravda je ispravljena! Knjižara Nova nudi 4% popusta pri kupnji kompjutorskih igara iz svog bogatog asortimana. **ZA ČLANOVE U RIJECI!**	POPUST 4 %
MACRO-MICRO 	**Nova cesta 121 tel. 01/ 3095-033** Ako vam se istrošio toner ne bacajte ga. Odnesite ga u Macro-Micro da vam ga napune, a usput razgledajte bogatu ponudu kompjutorske opreme na koju dobivate 5% popusta ako ste član Hacker kluba. Treba li vam memorijska kartica za PlayStation na nju ćete ovdje dobiti 10% popusta. Uskoro se Macro-Micro seli u nove prostorije (Drenovačka 7) u zgradu preko puta sadašnje trgovine koja se još nalazi na adresi...	POPUST 5-10 %

DOBITNICI IZ BROJA 46

Excessive Speed su osvojili: Dominik Anić, *Varaždinske Toplice* i Nikola Lustig *iz Rijeke* • **Hacker T-shirt su osvojili:** Niki Kovačić *iz Ozlja*, Davor Juričić, *Oštarije* • **Interplay dopisnice je osvojio:** Nikola Tomić *iz Zagreba* • **Resident Evil poster su osvojili:** Ivan Filipović *iz Daruvara*, Matija Knežević *iz Orahovice*, Marko Vuković, *Požega*, Dino Cikatić, *Solin*, Vedran Kordić, *Sisak*

PRETPLATI SE I UŠTEDI

GDJE KUPITI | **ŠTO KUPITI** | **S KOLIKO POPUSTA**

CONTINENTAL MEGASTORE

Savska 9 tel. 01/ 4829-551



Continental Megastore poznatiji je kao trgovina u kojoj se pojavila i Lara Croft! A bili su tu i dva gangstera, ali Lara je ipak Lara. Ako navratite i vi, a član ste Hacker kluba dobiti ćete 10% popusta pri kupnji ovih igara: Klingon, Sin, Gangsters, Fallout 2 i Carmageddon 2.

POPUST 10 %

ALGORITAM

Hotel Dubrovnik, Gajeva 1 **tel. 01/ 422-896**
Importanne centar **tel. 01/ 457-3128**
Knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8, Dubrovnik tel. **tel. 020/ 426-431**



Tvrtka koja je krenula u lokalizaciju igara i do sada lokalizirala Sim City 3000, Alpha Centauri, Superbike, Recoil, Turok 2 i Lands of Lore 3. Članovi Hacker kluba imaju na te igre, ali i na sve druge u Algoritmovim trgovinama 4% popusta. Radosna vijest i za Članove Hacker kluba iz Dubrovnika i okolice je da svoj popust mogu iskoristiti i u dubrovačkoj podružnici Algoritma!

POPUST 4 %

PRETPLATI SE I POSTANI ČLAN HACKER CLUBA

PRETPLATA *na Hacker*

○ 6 BROJEVA — 150 kn
○ 12 BROJEVA — 270 kn
○ 16 BROJEVA — 317 kn
○ 24 BROJA — 420 kn

PODACI O NARUČITELJU

Ime i prezime / naziv tvrtke ....
ulica i broj ....
mjesto ....
tel/fax .... *poštanski broj* ....
JMBG / matični broj tvrtke ....
datum .... *potpis* ....

NAČIN PLAĆANJA

○ *pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke*
+ 25 kn (troškovi poštarine)

○ *uplatom na žiro račun*
30105-603-28346
svrha doznake upisujete sadržaj vaše narudžbe
primatelj Janus-Lingua d.o.o., Petrinjska 11, 10000 Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

○ *kreditnom karticom*
○ **American Express** ○ **Diners Club**
○ **EuroCard MasterCard** ○ **Visa**
broj kartice ....
kartica vrijedi do ....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.
NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h).
Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

U SLJEDEĆEM BROJU

JEDINI PRIKAZ U HRVATSKOJ

Pročitajte ekskluzivnu recenziju na čak 8 strana koju vam jedino Hacker donosi u svibnju!

Pripremite se za doživljaj najsirovijeg adrenalina i praiskonskog straha jer ovaj put nema izlaza.

VELIKI STAR WARS PRILOG...

Pročitajte iz pera Hackerovih Star Wars stručnjaka - Daria "X" Rakovca i Patrika "DVD" Pencingera - sve o novom Star Wars filmu, popratnim igrama u izdanju LucasArtsa te iscrpan opis računalne magije odgovorne za najbolje digitalne efekte ikad viđene na filmu.

...I BOGATA STAR WARS NAGRADNA IGRA

U suradnji sa Activisionom, časopis Hacker i njegovi čitatelji će sa stilom dočekati premijeru Star Warsa. U sljedećem broju vas očekuje bogata nagradna igra u kojoj možete osvojiti cijeli spektar Star Wars igara renomiranog LucasArtsa. Neka sila bude uz vas!

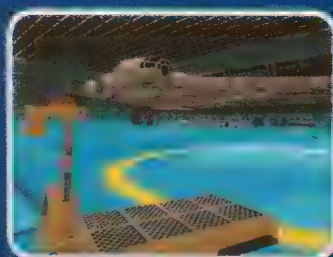
ALIENS VS. PREDATOR

THE BITCH IS BACK

OVAJ PUT NEĆETE POBJEĆI!

ČITAJTE SAMO U HACKERU





X-Wing Alliance



Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast



Lands of Lore 3

Novi broj u prodaji 3. svibnja!

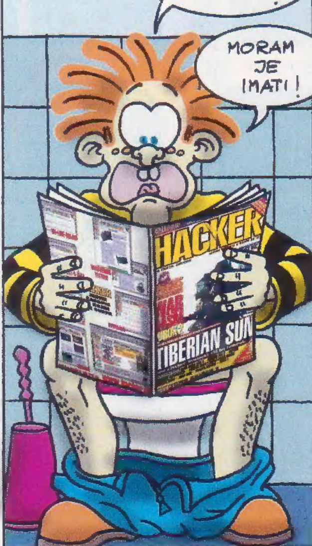

NE!
OVO
NIJE
SMEĆE
TO JE VAŠ NOVAC
I UPOTREBLJENI IMAJU VRIJEDNOST
MACRO
MICRO
Nova cesta 121, Zagreb
Tel: 01/3095 033, fax: 01/3095 061
e-mail: makromikro@zg.tel.hr
www.macro-micro.com
TO JE TO.

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Grafička kartica

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

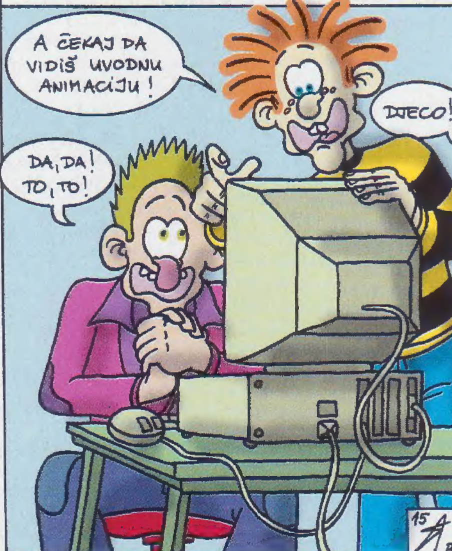




















goran@agram.com



TV prijem na PC-u



Video Wonder Pro II

- TV prijem na PC-u
- Video prikaz iz CCD kamere, videa i sl.
- Obrada i pohrana video slika
- Podržava video telefon i Net Meeting
- Video pošta
- Daljinsko upravljanje

Ovlašteni partneri:

Feniks-kompjutori,	*Zagreb,*	*01/2910400*
Analog bit,	*Zagreb,*	*01/3776562*
HG SPOT,	*Zagreb,*	*01/6603122*
Zagria,	*Zagreb,*	*01/3861840*
Zola,	*Zagreb,*	*01/ 395153*
Jware,	*Osijek,*	*031/161544*

Najbolja on-line ponuda na: www. microln.com